覇王ゲームスペシャル▶45

KONAMI

POLICENAUTS®
OFFICIAL VISUAL DATA BOOK

PlayStation

3DO

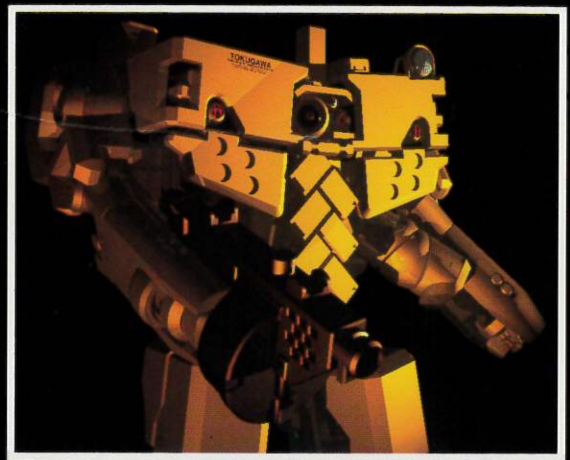
コナミ公認



KONAMI

ポリスノーツ オフィシャル ビジュアル データブック

覇王ゲームスペシャル45
講談社



POLICENAUTS®
ポリスノーツ

定価2200円(本体2136円)
雑誌66181-45 T1066181452204 製品329246-0(0)



POLICENAUTS

OFFICIAL VISUAL DATA BOOK

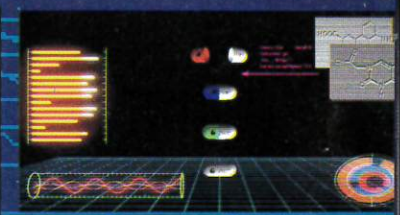


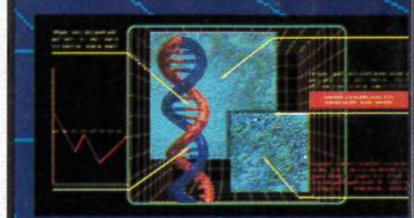




CONTENTS

THE ART OF POLICENAUTS ··4
POLICENAUTS OTHER CHARACTERS·························20
MECHANIC OF POLICENAUTS·······························22
INTERMISSION-1 "ACCESS TO SNATCHER!" ················26
THE STORY OF POLICENAUTS ·······························28
MAKING OF POLICENAUTS ··································46
INTERMISSION-2 "POLICENAUTS ART GALLERY" ·········50
POLICENAUTS OFFICIAL ART·································51
PROCESS OF POLICENAUTS ··································86
INTERMISSION-3 "SPACE HISTORY" ·························88
STAFF'S VOICE OF POLICENAUTS·····························89
POLICENAUTS STAFF'S COMMENTARY ·······················96
INTERMISSION-4 "MUSIC OF POLICENAUTS" ················98
POLICENAUTS OFFICIAL DATA ································99
POLICENAUTS STAFF & CAST LIST ···························113







THE ART OF POLICENAUTS

PRE-HISTORY,INTRODUCTION,EMPS&CHARACTERS

ポリスノーツ前史

PRE-HISTORY OF『POLICENAUTS』

96 ●マーズ'96　国際火星探査計画ロボット"ロッキー"降下

97 ●月面探査ロボット降下

●宇宙軌道ステーション完成

98 ●ルナーオブザーバー開始

99 ●宇宙観光ツアー開始

●北海道スペースセンター建設開始

2000 ●月軌道上ステーション完成

●サテライト・パワー・システムによる太陽光発電運用開始

1 ●宇宙コロニー構想承認

●軌道間輸送機、宇宙ハイウェイ完成

2 ●月面無人工場完成

●月と宇宙ステーション間シャトル便運行開始

3 ●スペースプレーン完成

●宇宙ホテル運用開始

4 ●月面有人基地（６人用）完成、日本製宇宙ステーション建設開始

5 ●恒久月面基地（30人用）着工

●宇宙コロニー建築用実験工場完成

6 ●月面宇宙港、月面物質加工パイロット工場設置

●月面観光ツアー開始

●Ｌ５にコロニー建築用作業棟完成

7 ●月面マスドライバー建設開始

●宇宙コロニー本格建設開始

8 ●ジョナサン・イングラム、ロレインと知り合う

9 ●ジョナサン・イングラム、ロレインと結婚

●「静の海」記念博物館指定

2010 ●ビヨンド・コースト完成

●第１次移住

●POLICENAUTS募集

11 ●POLICENAUTS選抜と訓練開始

●第２次移住

12 ●火星有人飛行出発

●ビヨンド農業ブロックなど最終工事完了

13 ●火星有人着陸、帰還

●第３次移住

●POLICENAUTSビヨンド就任

●ユーリー事故発生、ジョナサン・イングラム飛行士行方不明に

14 ●月面基地拡大、酸素製造工場完成

●ロレイン再婚

●ジョナサン・イングラム飛行士捜索打ち切り

16 ●POLICENAUTS解散、BCP発足

17 ●火星無人基地完成

18 ●木星のガリレオ衛星着陸探査

●EMPS開発再開

19 ●Ｌ４にトーラス型実験施設完成

2020 ●ビヨンドの人口定員達成

●ビヨンド誕生10周年

●トクガワBCP辞職、トクガワ・グループ統師に就任

22 ●火星有人基地着工

23 ●火星宇宙港完成

25 ●サルバトーレBCP辞職

28 ●２重トーラス型コロニー完成

29 ●マイクロ水爆エンジン実験

2030 ●トクガワ月面工場完成

●ビヨンド誕生20周年

31 ●月の裏側にSETI研究用のパラボラアンテナ設置

32 ●AP隊編成

●無人探査回収船プロパガンダ出発

33 ●BCP、EMPSテスト導入

34 ●深宇宙用遠距離宇宙船開発

35 ●BCP、EMPS本格導入

36 ●最多４重トーラス型コロニー完成

37 ●ジョナサン・イングラム飛行士救出

●ジョナサン・イングラム飛行士、地球にてリハビリ

2040 ●ビヨンド誕生30周年

●有人木星探査出発

●月面都市セレス完成



JUSTICE&CRIME

イントロダクション

『ポリスノーツ』の世界に登場する、多彩なキャラクターたち。彼らは互いに反発し合いながらも、運命の糸によってひとつの物語に引き寄せられる。"正義(JUSTICE)"と"犯罪(CRIME)"の物語に。

In the year 2010, Mankind made its first great advance into space with the completion of the first human space colony "Beyond Coast".
3 years later, 5 policemen, charged with the responsibility of maintaining the security of these colonists, arrive on the "Beyond Coast".
Gatse Becker, Joseph Sadaoki Tokugawa, Salvatore Toscanini, Ed Brown, and Jonathan Ingram.
These 5 policemen, the Earth's elite, formed a new force of Space Police known as "POLICENAUTS".
One day, Jonathan Ingram, originally from the L. A. P. D. mysteriously disappeared after an accident during space walking experiments. 25 years later, he was miraculously discovered alive and he was returned to Earth.
After returning to Earth, he starts a private Investigation Agency and is visited by his estranged wife Lorraine Hojyo. Her new husband, Kenzo is involved in a serious incident, she says.
The remaining clues are a torn leaf, a medicine capsule, and the enigmatic name "Pluto". The answer to this mystery lies on the "Beyond Coast".
Now he must get together with his companions from 30 years ago……
Now he has seen his ex-wife, Lorraine, murdered, as well as the secret drug sales. The clues are becoming more clear, but he must return again to the "Beyond Coast".



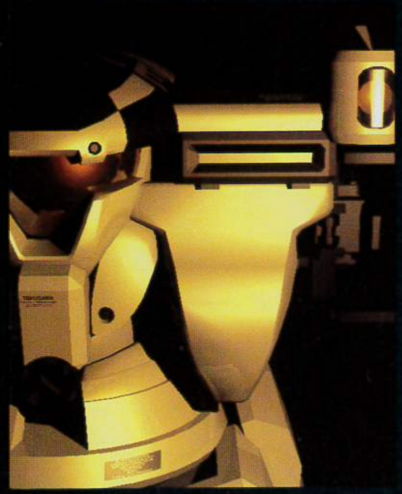


GODDARD

エンプス ゴダード

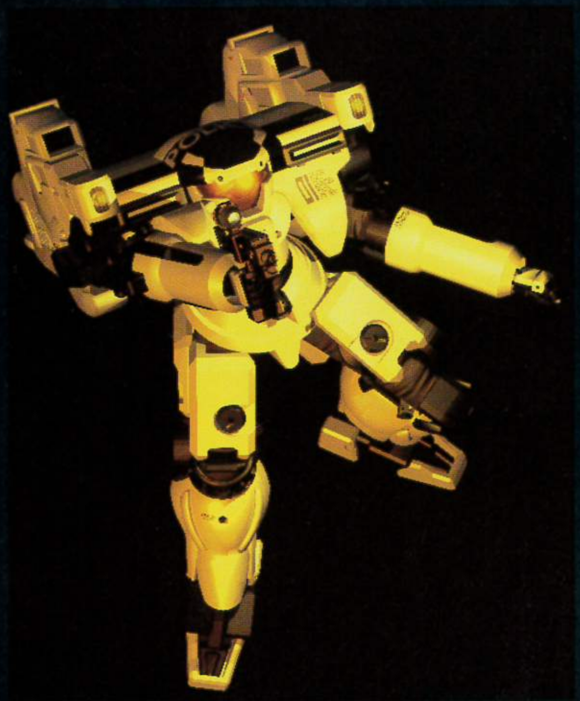
Extravehicular Mobility Police Suit

Extravehicular Mobility Police Suit=EMPS。マスタースレーブ方式によって、人の運動能力を極限にまでアップさせる。それはロボットというよりも、強化外骨格と言えるだろう。

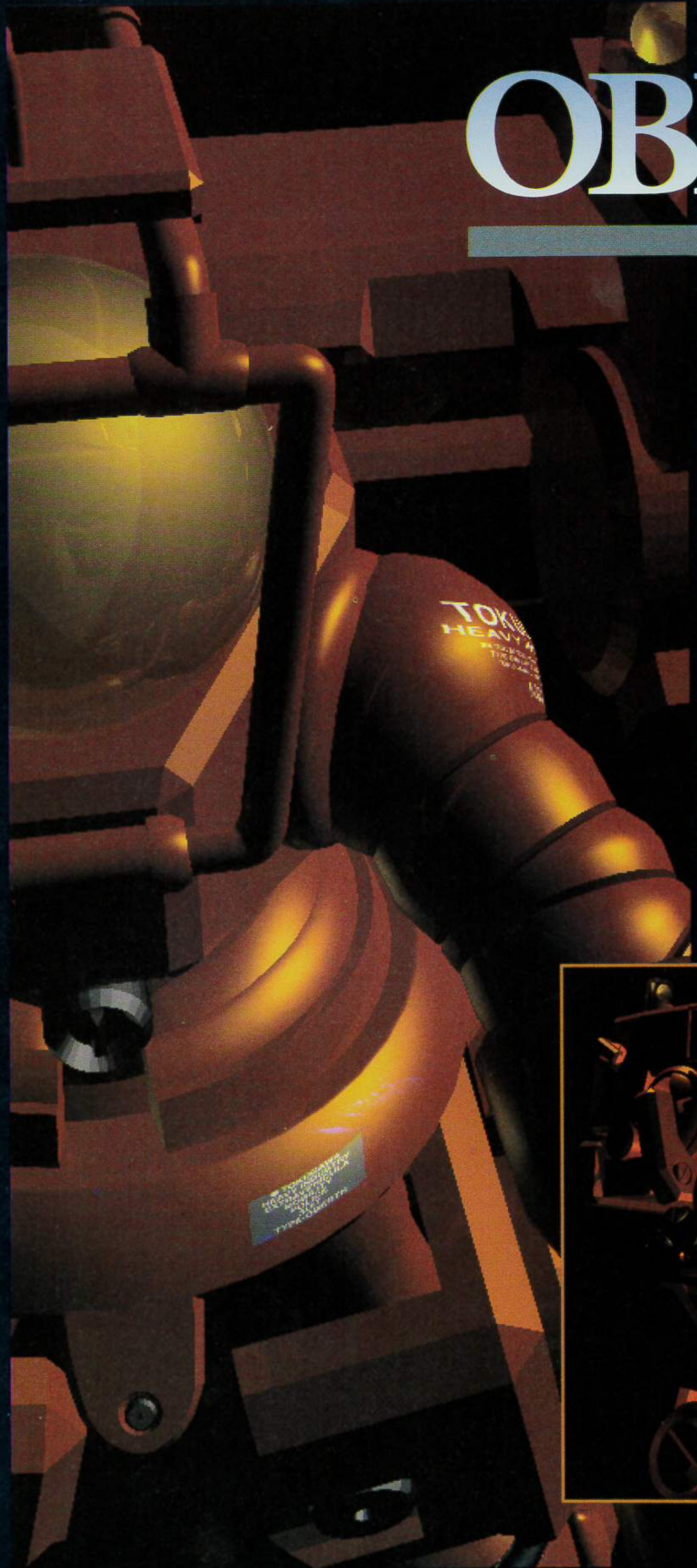


AP隊使用量産型EMPS。チョバム仕様で、捜査用の各種センサー、アナライザー、衛星通信機を標準装備。コロニー外における作業、および、中距離の宇宙航行が可能。コロニー内での作業の際は、パラシュートを併用する。

オプションとして、水素エンジン使用の着脱式大型飛行ユニットがある。これを使用することによって、コロニー内ではホバー走行が可能となる。またワンタッチで飛行ユニットは着脱できる。9ミリのセミ・フルオートガン標準装備。







OBERTH

エンプス オーベルト

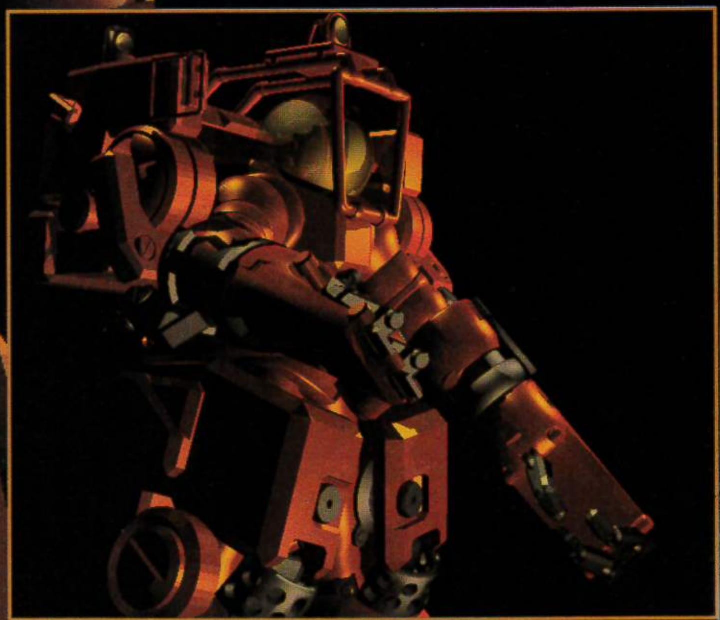
Extravehicular Mobility Police Suit

トクガワ重工の月面工場で使用されている未登録EMPS。トクガワ重工のオリジナルEMPSであり、機体にはトクガワのマークが塗装されている。

主に月面工場での資源の採掘および、運搬に使用されている。ハード・スーツを着用することで搭乗することができる仕様になっている。

完全な作業用EMPSであるため、銃器類などの武装はない。

輸送作業用の大型マニピュレーターが、その外観における特徴となっている。

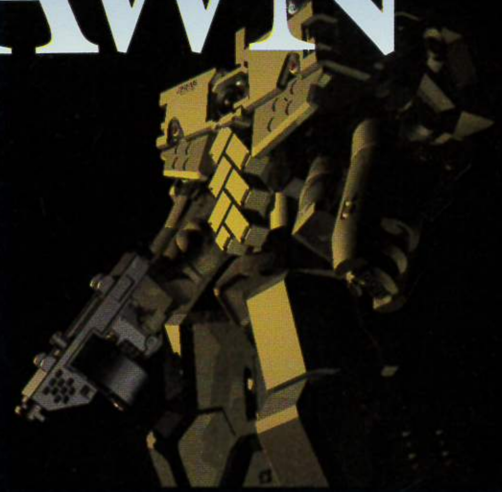


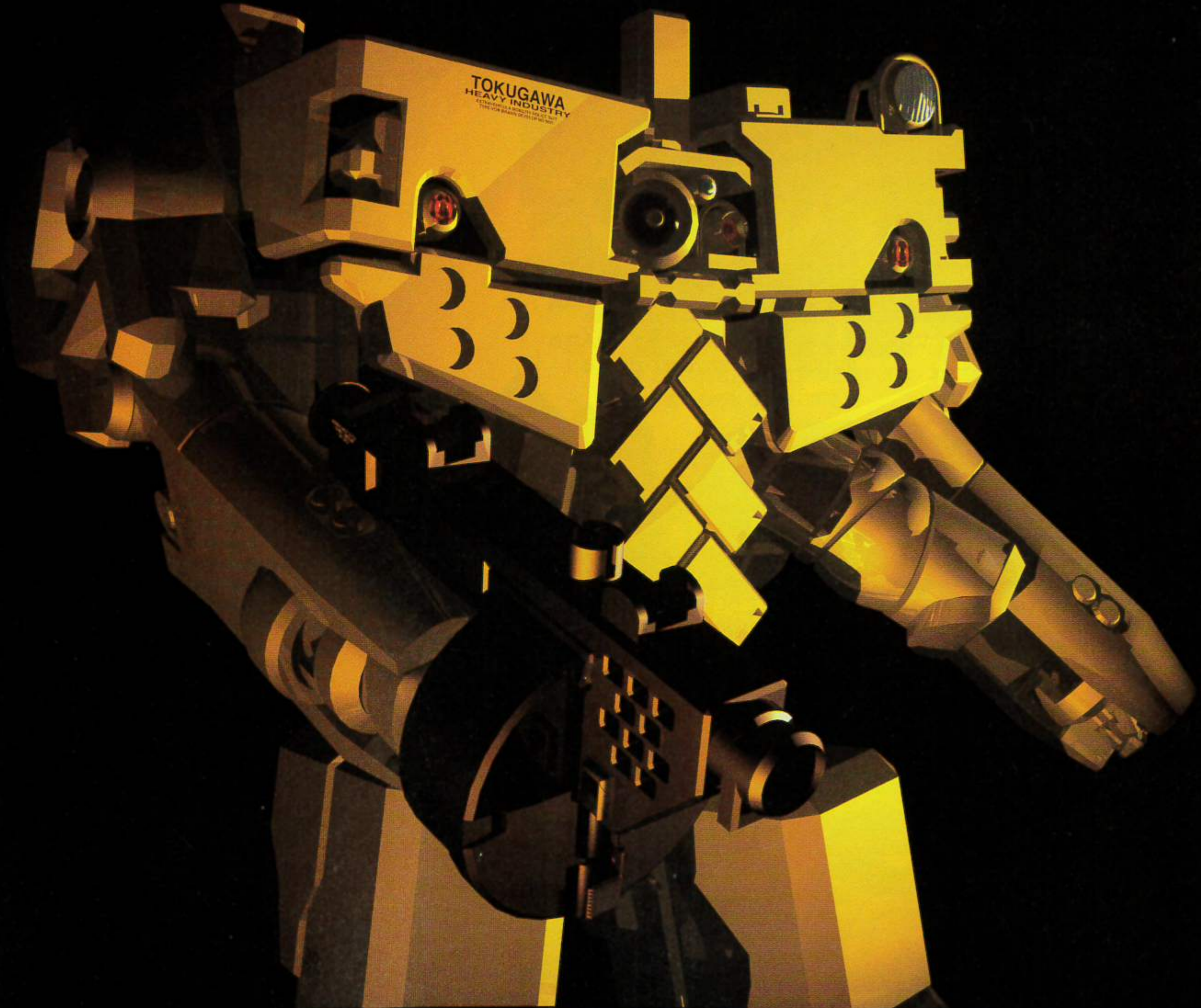
VON BRAWN

エンプス フォン・ブラウン

Extravehicular Mobility Police Suit

トクガワ重工が５年の歳月をかけて開発した軍用PR試作EMPS。ゴダードの弱点であった胸部をチョバムで補強、戦闘を想定した高い装甲性を確保してある。また、標準装備の40ミリグレネード・ランチャーは、発砲と同時にコンピュータが反動を制御、吸収するシステムを採用している。





POLICENAUTS CHARACTERS

JONATHAN INGRAM & ED BROWN

ジョナサン・イングラム&エド・ブラウン

CHARACTER



▲先折りくわえタバコは、ジョナサンにとっては過去への執着をあらわしている。



▲普段はだらしなくしていても、不意に見せる笑顔は魅力的である。



▲傷つきながらも、戦いを挑むジョナサン。そこには優しさが満ちあふれている。



▲この事件で命を散らしたすべての人たちのために、ジョナサンの怒りが燃える!!

COMBINATION



▲捜査は常にコンビで行われる。息のあったコンビネーションである。



▲爆弾解体。こういうときは慎重派のエドのアドバイスが役にたつ。

ACTION



▲レーザーサイト装備のベレッタ92Fを標的にむかって撃つ!!



A.刑事時代、2人
ンビと呼ばれてい

友情と信頼のコンビネーション

25年の時を経た再会

友情が信頼と同義語であることは、特別なことでもなんでもない。しかし、25年もの年月が2人の間に広がっていたとしたら……。それも一人は昔のまま、過去を引きずりながら。また一人は、過去の思い出にひたりながら、無為な時間を送っているとしたら。

ジョナサン・イングラムとエド・ブラウン。かつてのL.A.の名コンビ刑事は、ポリスノーツ時代のある事件によって、その間を引き裂かれてしまった。「ユーリー暴走」である。宇宙に投げ出されたジョナサンは25年後、奇跡的に救助された。しかし、それはあまりにも失うものが多すぎた救助であった。彼は25年という時間を、愛する妻、誇りを持った仕事、信頼できる友人をすべて失った。以後、ジョナサンは、過去の思い出を引きずりながら、探偵という職業を営むことになる。

一方、エド・ブラウンは、ジョナサンの事件のショックも冷めやらぬうちに起きた別の事件がきっかけで銃を撃てなくなり、それ以後風紀課の主任として無為な日々を送ることになってしまったのだ。

だが、北条ケンゾウ失踪事件をきっかけに2人は再会する。そして、再び未来へ向かって歩みはじめることとなった。

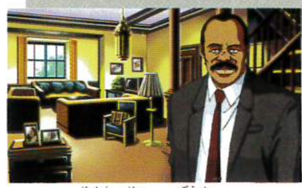
CHARACTER



▲誠実で真面目そうな表情の中、かつての敏腕刑事の鋭い瞳が光る。



▲25年もの間、凍結されてきた熱い思いが今……。



▲エドの自宅。決して豪華とはいえないが温かみのある家庭である。



▲ポリスノーツ時代のエド。希望に満ち溢れていたあの時代はどこに……。

COMBINATION



▲暴走するジョナサンを止めることもエドの役割だ。



▲L.A.警察時代から、車の運転はエドの役割である。名ドライバーだ。

ACTION



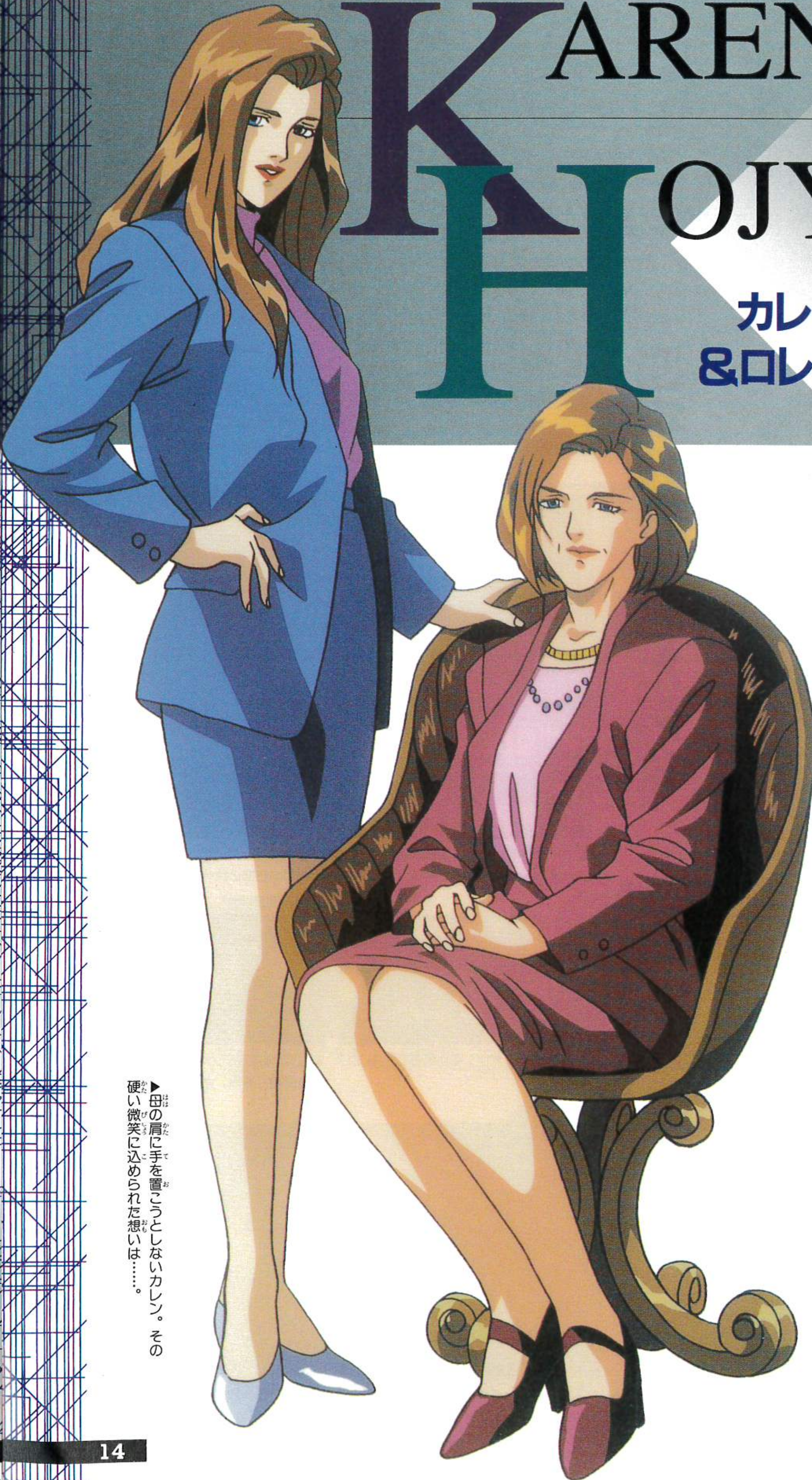
▲そのドライビングテクニックでどんなカーチェイスもこなす。

POLICENAUTS CHARACTERS

KAREN HOJYO & LORAINE HOJYO

カレン北条&ロレイン北条

母と娘、その確執、そして和解



▶母の肩に手を置こうとしないカレン。その硬い微笑に込められた想いは……。

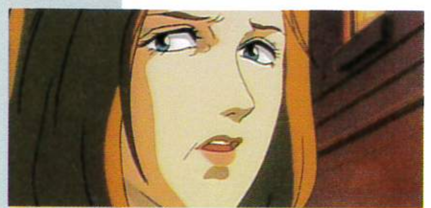
CHARACTER



▲カレンの本職はニュースキャスター。その美貌と深い知性を感じさせる話し方で、BBCの顔である。



▲カレンの自宅。母、ロレインが亡くなったあと、彼女は1人でここに住んでいるのだろうか。



▲ロレイン北条。彼女もまたジョナサンの事故によって25年という月日を失ってしまったのである……。



▲この豪華な車と服装。彼女の今の生活の豊かさを物語っている。

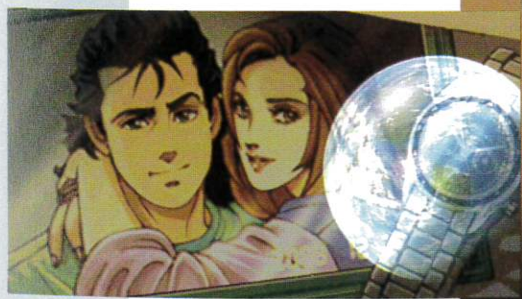
WITH JONATHAN



▲ジョナサンへの愛を自覚したカレン。しかし、ジョナサンは彼女を異性として愛することよりも……。



▲最初は母とともにジョナサンにも憎しみを感じていた彼女だが、次第に心を開き、ともに悪に戦いを挑む……。



▲ジョナサンとロレイン。この25年前の思い出は永遠に2人の心に刻み込まれている……。

自ら戦うことを選んだ女性、カレン北条

愛情と葛藤。母は娘を愛し、娘は母を憎む。「母は父のことを愛していなかった」と語る娘と、失踪した夫の捜索を25年前に夫であった探偵に依頼した母との感情はどこまでもすれ違っていくばかりだ。

カレン北条とロレイン北条。この親子はジョナサン・イングラムという1人の男性によって運命を変えられた女性たちである。

25年前、心から愛していた夫が不意に姿を消し、心の空白を満たしてくれた別の男性と結婚したロレイン。しかし彼女は、25年前の夫を忘れることはできなかった。

そのため、この夫婦の間では喧嘩が絶えなかったという。そんな両親を見て育ったカレンは、両親の不仲の原因であるジョナサン・イングラムを憎み、そしてその男を愛した母を嫌悪した。

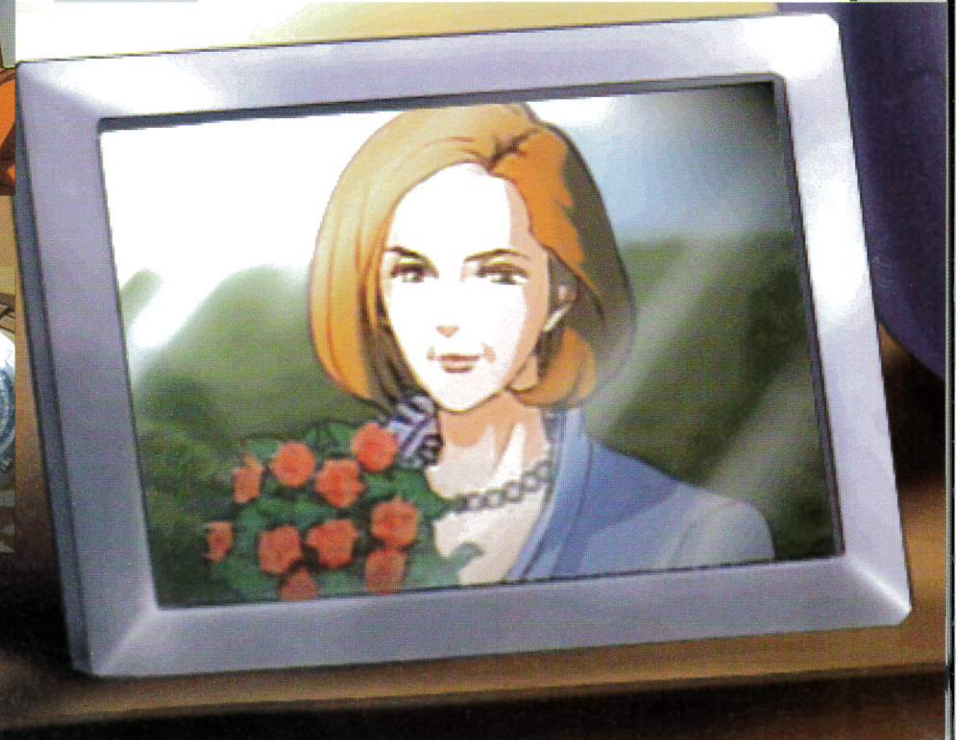
しかし、ロレインはジョナサンの腕の中で、娘の名前を呼びながら息を引きとる。そして娘は、ジョナサン・イングラムと出会う。初めはジョナサンを嫌悪していた彼女も、ともに行動するうちに次第に心を開き、いつしか恋愛感情さえ抱くようになる。そして、娘の母に対する憎しみは少しずつ薄れていった。

「やっぱり、親子ね……。同じ人を好きになるなんて」と呟きながら、カレンは母を少しずつ理解していった。

MEMORY



▲その思いきったショートカットは、彼女の新たな人生のスタートを感じさせる。
▼永遠の微笑みを残した「母」としてのロレイン。カレンが、その愛に気がつくのはいつの日か。



ゲイツ・ベッカー &トニー・レッドウッド

GATSE BECKER & TONY REDWOOD

力と欲望、そして「権力」

それぞれの「正義」をめぐって……

権力と従順。命令と実行。この2つは、まるでコインの裏表のように対をなしている。そして、それが潤滑に機能することによって、一つの権力機構が成立することになる。

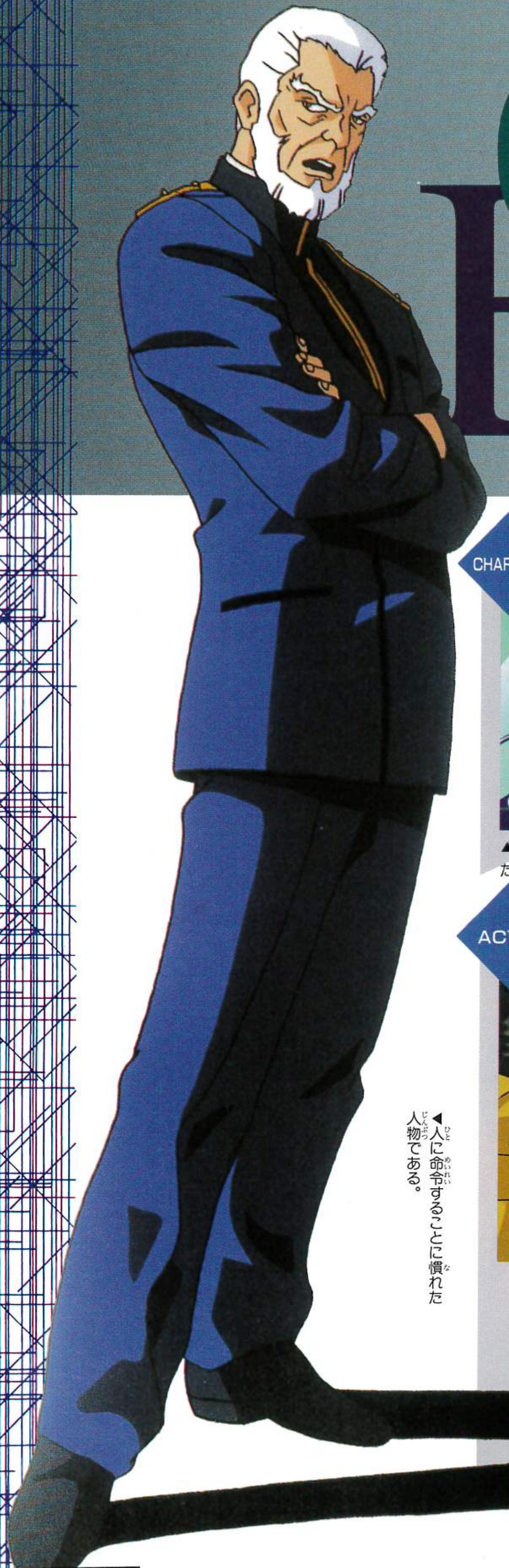
ゲイツ・ベッカー。元ポリスノーツメンバーでありながら、ビヨンド・コースト・ポリス本部長にまで上りつめた男。もちろん彼は単にBCPでの権力のためだけに、この地位を欲したわけではない。彼には彼なりの理想があり、それを実現するための「力」が必要であったのだ。

だが、一方で何の理想も持たず、戦うことのみに喜びを感じる男もいる。

トニー・レッドウッドである。

彼にとっての生きがいは戦うこと。それを全うするためには、どんな犠牲も厭わない。だが、逆の視点からみれば、そのような「場」さえ与えておけば、これほど扱いやすい人間はいないといってもいいだろう。BCPのエリート集団、APを率いる彼は、自分が権力の構造の中に組み込まれていることに気がついているのだろうか。

むろん、この2人は自分のやっていることに何の疑いも持っていないはずだ。彼らは彼らなりの「正義」を実行しているに過ぎない。しかし、権力機構というものは、どこかが狂いはじめると、その狂いは組織すべてに及んでいく。彼らはそれに気がついていない。



◀人に命令することに慣れた人物である。

CHARACTER



▲現在、BCP本部長。ポリスノーツプロジェクト終了後、自らの手で摑んだ地位である。その表情からは己に対する絶大な自信が感じられる。

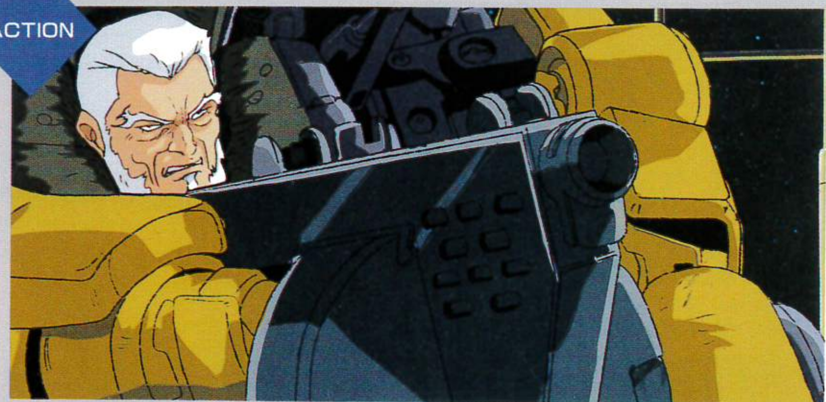


▲彼には彼なりの「正義」がある。だからこそ戦う。

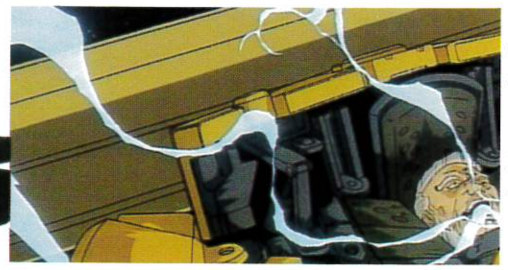


▲その死をもってしてもゲイツが貫きたかった信念とは……。

ACTION



◀トクガワの試作型軍用EMPSフォン・ブラウンに乗り込むゲイツ・ベッカー。

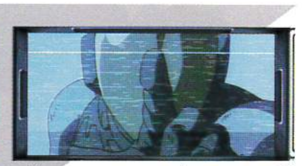


◀その戦いの行き着く果て、ゲイツに何が待っているのか……。

CHARACTER



▲青白い顔は、フローズナーだからである。額に識別コードがある。



▲黒のバイクスーツを身にまとい、暗躍するレッドウッド。



▲「Mr. ゴダード」と言われるほど、EMPSの操縦は一流である。



▲自分を愛した母の命さえも軽々と奪うことのできる男のプライドとは。

ACTION



▲EMPSだけでなく、射撃の腕も一流だ。拳銃は無反動のリフトガンを使用している。



▲バイクは密輸入車を使用。圧倒的なパワーである。



◀戦うために生まれた男。だがその運命は悲しい……。

POLICENAUTS CHARACTERS

DAVE & MERYL FORREST SILVERBURGH

デイブ・フォレスト&メリル・シルバーバーグ

最高のパートナーそして、恋人

メリルとデイブ、不器用な若者たちの物語

社会という共同体にどこか馴染めずにいる者たち。それはどんな社会の枠にも入ることのない「自分」を持っているからだろう。

メリル・シルバーバーグとデイブ・フォレスト。ハイテク特殊部隊出身の女性と、HOME＝地球とハンバーガーをこよなく愛する青年との、一見すると不釣り合いの愛。

社会の枠組みに収まることのない彼らが、互いに引かれていくことは至極当然のことだったのではないか。風紀課というBCPの「ゴミ溜め」に、偶然に配属された2人は、ジョナサンの出現とともに、その運命を大きく変えていく。自分たちの未来を変える何かをジョナサンという男が持っているような気がしたのではないか。

しかし、そこに悲劇が起こった。デイブの言う「人を傷つけない」拳銃の使い方はやはり、理想主義でしかなかった。実戦のさなか彼は若い命を散らしてしまう。

互いに引かれあいながらも、本当の気持ちを伝えることのできなかった彼ら。死の間際、デイブの呟いた言葉は悲しい。長い間のメリルに対する想いを告げたあと、「へへ、ついに言ったぞ」と語るデイブの瞳は本当に笑っていた。メリルはそんな彼の想いを受け止め、形見のゴーグルとともに生きていこうとする……。


CHARACTER

▶死の間際、デイブはようやくメリルにその想いを告げることになる……。


COMBINATION

▶一人は片手にナイフ、一人はハンバーガー。対照的なカップルである。



▶デイブはハンバーガーが大好物。好きなハンバーガーショップは「マキシマム」だ。


ACTION

◀拳銃の腕前は、なかなかである。

CHARACTER

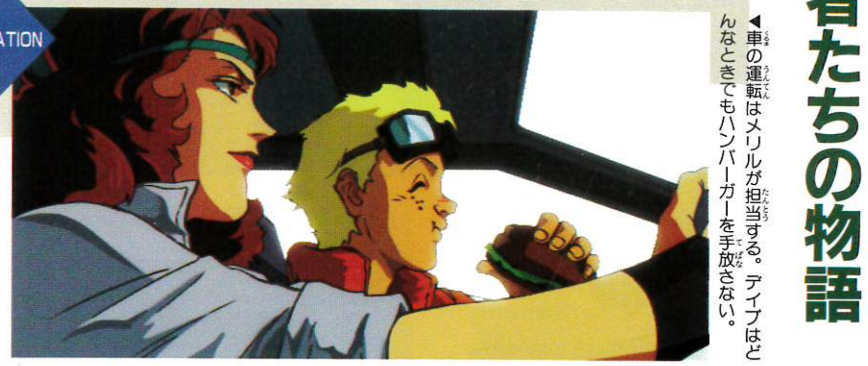


◀デイブの残したゴーグルとともに……。



◀男まさりだが、よく見るとなかなかの美人だ。

COMBINATION



◀車の運転はメリルが担当する。デイブはどんなときでもハンバーガーを手放さない。

ACTION



▲特殊部隊出身というだけあって銃の扱いにかけては超一流の腕前を持っている。

POLICENAUTS OTHER CHARACTERS

様々な人間の愛憎が渦巻く『ポリスノーツ』。ここでは、その人間関係にスポットを当ててみよう。

Tokugawa Group

『ポリスノーツ』の作品世界全体のキーを握るトクガワグループ。それは、単なる「悪の集団」というよりも、巨大なコングロマリット企業である。『ポリスノーツ』はトクガワという組織全体の人間関係が、網の目のように交錯する物語ということもできるだろう。

JOSEPH SADAOKI TOKUGAWA



SALVATORE TOSCANINI



▲元ポリスノーツメンバーの一人。常に多数派につくタイプだ。

元ポリスノーツメンバー

お金の援助

お金の援助

CHRIS GOLDWIN



▲とても美しい女性だが、その美しさの裏にあるものは……？

トクガワ製薬勤務

トクガワ製薬ガードマン

BCCHへ出向

KENZO HOJYO



▲今回の事件の発端となった人物。彼の失踪が物語の始まりとなる。

失踪の手がかりをにぎる？

MICHAEL SAITO



▲社員として入社したのに、体格のよさを見込まれてガードマンに。

JUN ISHIDA



▲内向的で気が小さい。しかし彼は、ある重大な秘密を……。

Ana Brown & Marc Brown

この作品には数多くの家族が登場する。その中でも、実際の血のつながりはないが、ある意味で、肉親以上の絆で結ばれているといってもいいのが、このアナとマークである。同時にマークは作品全体を貫く「家族」というテーマを一身に体現しているといえる。





▲美しい少女だ。その澄んだ瞳が見る未来とは……。

▲この幼さにして、あまりにもつらい過去を抱えこんでしまっている。



▲ハイスクールではゼロG体操の部活動を。

▲絵を描くことが、彼のコミュニケーションの方法なのである。





▲アナの陰に隠れるマーク。この様子からもマークがアナを「母」のように慕っているのがわかるだろう。

「兄弟」、その力強さ……

家族とは、いったいどういうものなのであろうか。それは、どんなときでも互いに支え合う人たちのこと。その意味で「血」のつながりだけが「家族」であるというわけではない。アナ・ブラウンとマーク・ブラウンは、まさにその「家族」というべきものを持っている。

Other Ladies

一見、渋い男たちだけが活躍する作品のように思われているが、意外なところで美しい女性たちが数多く登場している。だが、彼女たちは、単なるわき役ではない。彼女たちに対する関わり方で、ジョナサンの性格も大きく変わってくるのである。

STEWARDESS 1

▼この１カットにしか登場しないが美しい女性である。



TOKUGAWA GIRL 1



▲トクガワビルで受付をしている女性。BCCHの受付の女性と同じく、様々な情報を提供してくれる。

TOKUGAWA GIRL 2



▲トクガワガーデンホールのウェイトレスである。

STEWARDESS 2



◀彼女にどう関わるかでゲーム進行が？

BCCH GIRL



◀BCCHの受付にいる女性。いろいろと親切に情報を教えてくれる。

age of women

女性の時代。言葉でいうことは簡単だが、現実的にはまだまだ女性が社会において男性と完全な同権を得るのは難しい。『ポリスノーツ』における女性たちの活躍は、その困難さを少しでも乗り越えることを物語っているのかもしれない。

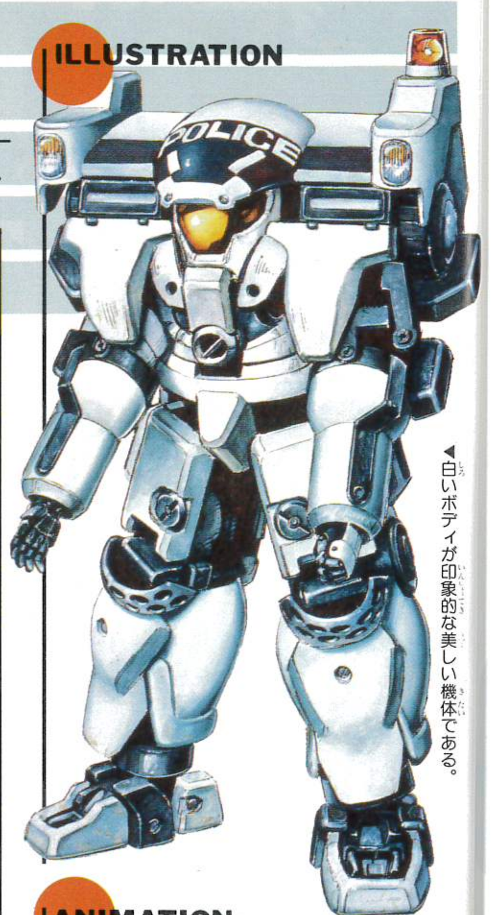
MECHANICS of POLICENAUTS

エンプス ゴダード
Extravehicular Mobility Police Suit GODDARD

『ポリスノーツ』のメカニック世界のイメージリーダー、EMPSゴダード。その魅力を紹介していこう。



ILLUSTRATION



◀白いボディが印象的な美しい機体である。

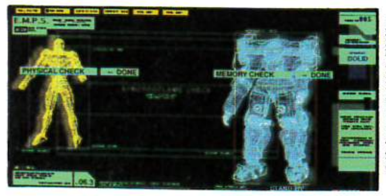
汎用量産型EMPS ゴダード

AP隊が使用する量産型EMPSがゴダードである。水素エンジン使用の着脱式大型ユニットを持ち、ホバー飛行を用いれば、わずか数十分の間にコロニー内を1周できる。9ミリ・フルオートガンを標準装備。コロニー内での着陸の際にはパラシュートを併用する。またコロニー外での作業や中距離の宇宙航空が可能だ。登場回数もいちばん多く、まさに作品のイメージリーダー的存在だ。主にレッドウッドが搭乗する機種である。

CG



◀CGによるEMPS。



◀操縦系統のCG解説。

ANIMATION



◀整備中のEMPS。



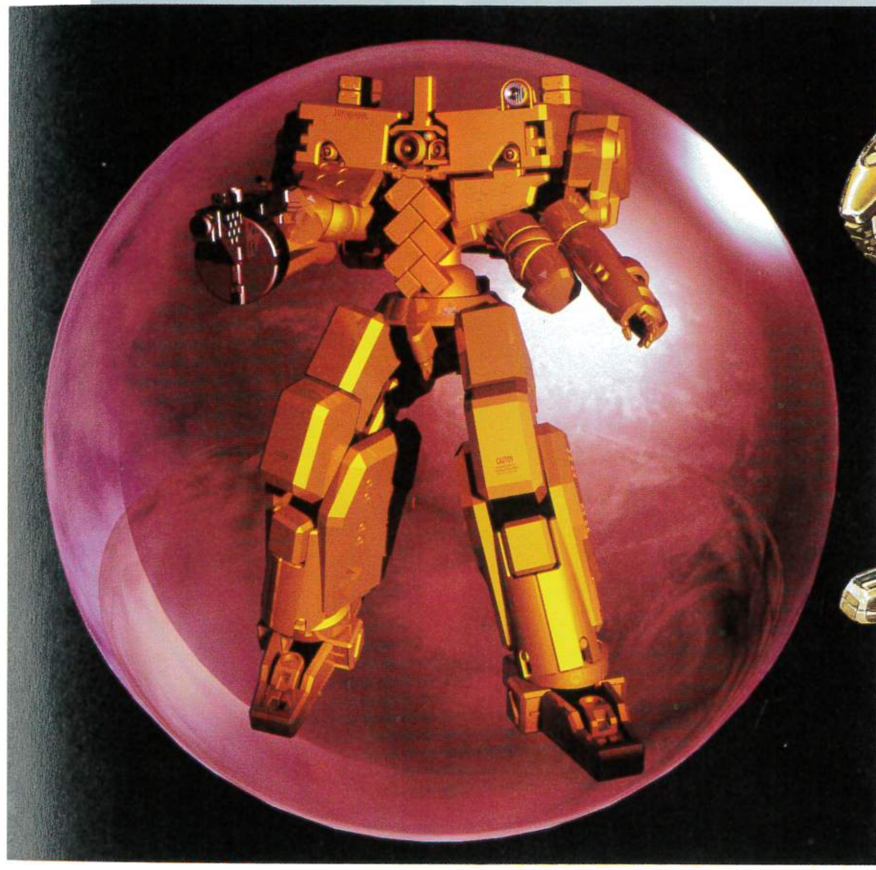
◀頭部アップ。



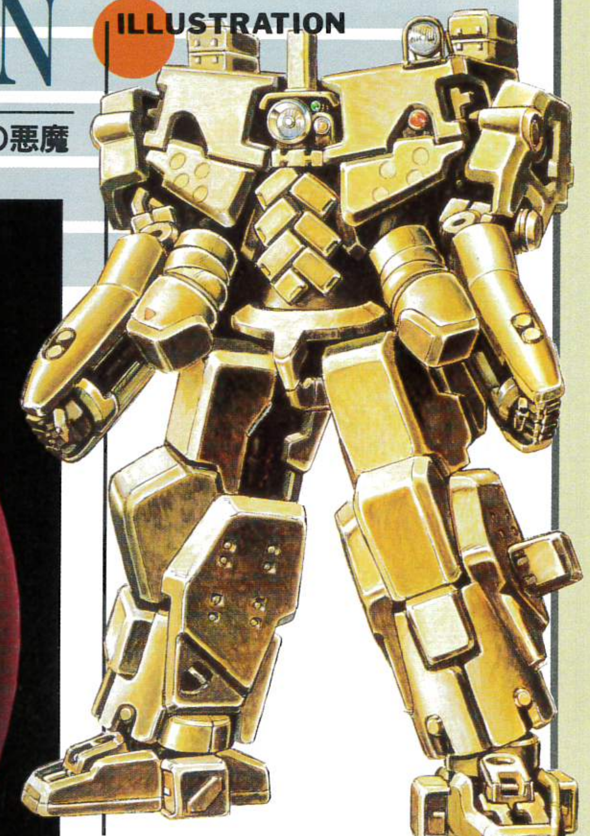
◀飛行ユニット装備。

エンプス フォン・ブラウン
Extravehicular Mobility Police Suit VON BRAWN

最初の軍用型EMPS、フォン・ブラウン。その悪魔のような外観は、悪の象徴なのだろうか？



ILLUSTRATION



トクガワ重工開発軍用EMPS フォン・ブラウン

トクガワ重工が5年の歳月をかけて開発した軍用のPR用試作EMPS。40ミリのグレネード・ランチャーを装備。発砲と同時にコンピュータが反動を制御、ショックを吸収するシステムを備える。EMPSの弱点である胸部を補強し、戦闘を想定した厚い装甲を持っている。作品のラストで、ポリスノーツオリジナルメンバーの一人だった、ゲイツ・ベッカーが自ら乗り込んで、ジョナサンに戦いを挑んだ。

その圧倒的な戦力の前に、生身のジョナサンは最大のピンチに陥るが、エドの放った1発の銃弾によって……。

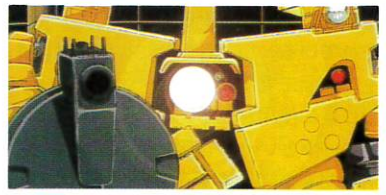
デザイン的には、カトキハジメ氏らしい流麗かつ質実剛健なものとなっており、まさに「軍用」というべきスタイルを持っている。

登場シーンはさほど多くはないのだが、ゴールドメタリックの色合いと相まって、強烈な印象を残す機体となっている。

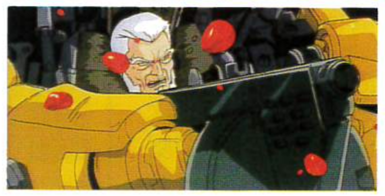
ANIMATION



◀最終決戦を前に。



◀頭部アップ。



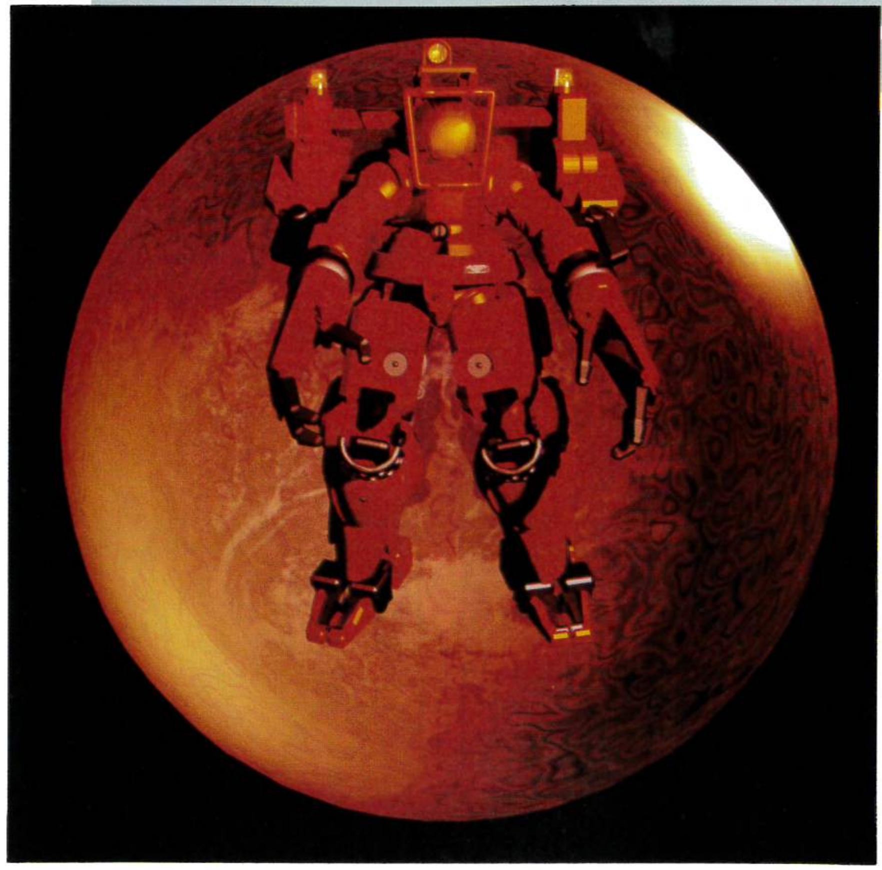
◀ゲイツが搭乗する。

エンプス オーベルト

Extravehicular Mobility Police Suit

OBERTH

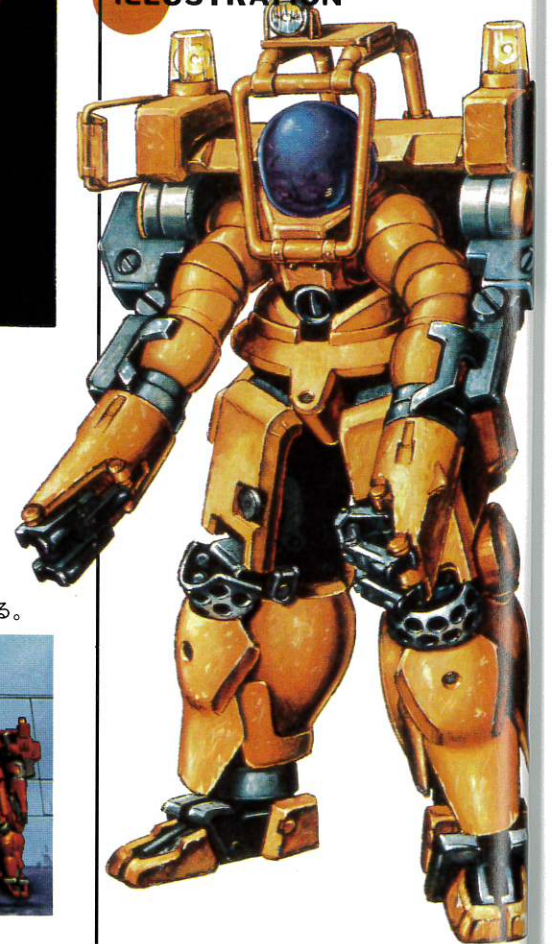
オーベルトは、もともと作業用として作られたEMPSである。旧機種だが、未だに現役である。





▲そのデザインコンセプトは、試作型EMPS「ユーリー」に近いものがある。

ILLUSTRATION



未登録EMPS、オーベルト

トクガワの月面工場で使用されている未登録のＥＭＰＳである。月面工場では、作業用と護衛用に使われていた。オーベルトは、トクガワ重工のオリジナルであり、そのため機体にトクガワのマークが塗装されている。

主に月面工場での採掘、運搬作業に使用される。ハードスーツという宇宙服を着用したまま搭乗することが可能だ。

作業用のためまったくの非武装である。輸送作業用の大型マニピュレーターが特徴だが、作品中では一度も使われることはなかったのが残念だ。

デザイン的には、試作型ＥＭＰＳであるユーリーと似ており、その延長線上にあるように思われる。なかなか優れたデザインなので、一度は動くところを見てみたかったＥＭＰＳである。

ANIMATION



▲トクガワ月面第７工場の前のオーベルト。

POLICE CAR

▼車体はカーボンハニカム、フルモノコックである。





▲ナンバープレートには３Ｄデータコードシステムが採用されている。



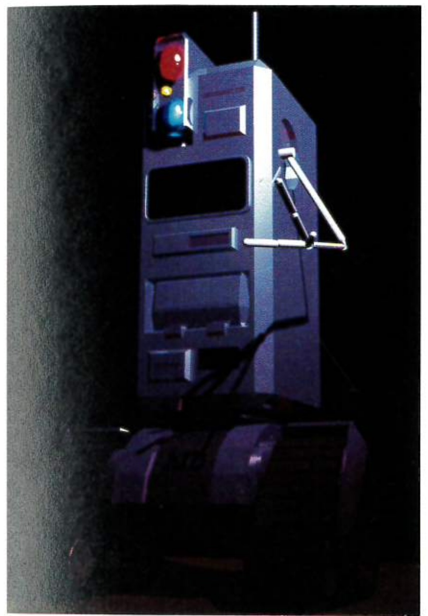
▲派手なアクションも可能である。ジョナサン&エドも使用。



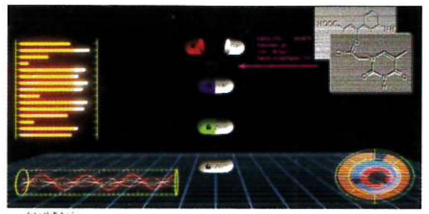
▲多少のクラッシュなら、ビクともしない装甲の厚い車体を持っている。

ＢＣＰで使用されているコロニー内パトロールカー。クリーン燃料使用義務に従って、排気ガスを出さないゼロエミッションが実現されている。渋滞回避のためにリニアレール上を走行できるリニアスカート装備。

AID



▲いささか古めかしいスタイルだが、その性能は未だ劣っているわけではない。



▲解析中のモニター。ジョナサンたちはＡＩＤによって様々な手がかりをつかむことになる。

ＡＩＤとは自動分析装置の略称で、頭文字をとってエイドと呼ばれる。スペクトログラフやガスクロマトグラフ、ジオテクニックといった各種センサーと人工知能をあわせ持ったサポート分析機である。

作品中でビクトルが持っているものは、旧ソ連の大統領の名前から取られた「ゴルビー」という愛称で呼ばれている。

LSM



▲もはや旧式の部類に入る機体といえるが、ある意味では、ポピュラーな機体であるともいえる。

ＬＳＭとは月面往復機の略称である。これは、月面軌道上を回る宇宙ステーションと月面の各基地とを往復する便である。

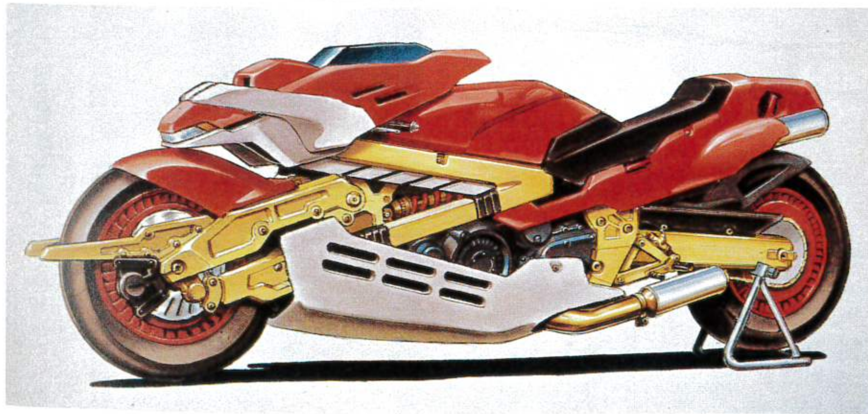
物語中では、ジョナサンとエドもこれに搭乗して、トクガワの月面基地まで来ることになる。

機体自体は、旅客機に近く、よく使い込まれたものである。

また、それだけ利用者数が多いことを物語っている。

MOTOR BICYCLE

▼作品中では黒色のボディだったが、彩色イラストでは赤色となっている。





▲レッドウッドが逃亡用に使用している。わざわざ密輸入車を逃亡用に使用するところが彼らしい。

作品中では、レッドウッドが主に逃亡用に使用していた。実は、ビヨンドでは禁止されているガソリンなどの燃焼機関を使用した密輸入車である。しかし、その美しいラインのボディが、密輸入をしてでも手に入れたいという欲望をかき立てるバイクである。その圧倒的なパワーで、ジョナサンとエドの追跡を振り切ったことは記憶に新しい。

COLUMN OF POLICE NAUTS

コラム　オブ　ポリスノーツ

ACCESS TO SNATCHER!

『ポリスノーツ』の前身『スナッチャー』をめぐって

衝撃のインタラクティブシネマ『ポリスノーツ』。その要素は、前作『スナッチャー』の中に息づいていた。その魅力をここに紹介する。

映画的AVG『スナッチャー』！

ゲームはどれだけ映画に近づくことができるのだろうか。その疑問は様々なゲームクリエイターにつきまとっている。

『ポリスノーツ』というゲームは、"インタラクティブシネマ"というシステムを作り上げることで、その疑問に応えるだけではなく、映画をも超えようとした、実験であったように思われる。

だが、今から8年前の1988年に、すでに映画的であろうとしたゲームソフトが存在したことを忘れてはならない。それが『スナッチャー』である。

このゲームは監督・脚本の小島秀夫氏を始め『ポリスノーツ』のメインスタッフが制作を担当。映画『ブレードランナー』や『ターミネーター』的なビジュアルと、衝撃的なストーリー展開が、発売当時話題を呼び、現在でも根強いファンを獲得している伝説的なゲームだ。そして、1996年2月16日、プレイステーション版として、『スナッチャー』が蘇った!! 豪華声優陣も期待大だ！





▶PC-エンジン版発売を記念して製作された限定版パイロットディスク。レアアイテムだ。

▲PC-88版の発表から4年後。決定版『スナッチャー』としてPC-エンジン版が発売された。



ギリアン・シード

◀推定31歳。3年前より記憶喪失。その過去は謎に包まれている。



ベンソン・カニンガム

▶年齢は46歳。JUNKER日本局局長。



ジェミー・シード

▲年齢は29歳。ギリアンの別居中の妻。同じく記憶喪失である。



ジャン・ジャック・ギブスン

▶55歳。ベテランのJUNKER。

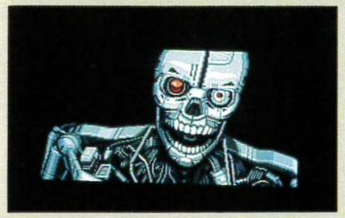
PC



◀捜査に向かうギリアン・シード。そこに待ち受ける謎とは……!?



◀ギリアンの別居中の妻であるジェミー・シード。感受性が強く感情的である。



◀謎のバイオロイド、スナッチャー。毎年、冬になるとどこからともなく現れる。

SD



◀とっても可愛いSDギリアン。本作はAVGではなく、RPG仕様になっている。



◀同じくSDジェミー。記憶喪失なのは、本編と同じ。ただし、印象はだいぶ異なる。

THE STORY OF POLICENAUTS



"WHAT'S PRICE GLORY?"(IN BEYOND COAST. A.D.2010)

西暦2010年、宇宙コロニー"ビヨンド・コースト"が完成。人類の宇宙への移住が始まった。『ポリスノーツ』は、そんな時代に起きたひとつの事故が、大きな悲劇につながっていく様を描いた物語である。インタラクティブシネマ『ポリスノーツ』。そのゲームという枠を超えた壮大な物語世界の全貌をここに紹介する。

POLICENAUTS VISUAL STORY

PROLOGUE ……………… HOME「地球」



『ポリスノーツ』の物語は、人類の宇宙進出とともに、その序章が始まる。希望に満ちたプロジェクトだったが、それが後の悲劇を生むことになるとは、この時点ではまだ誰も知らない……。

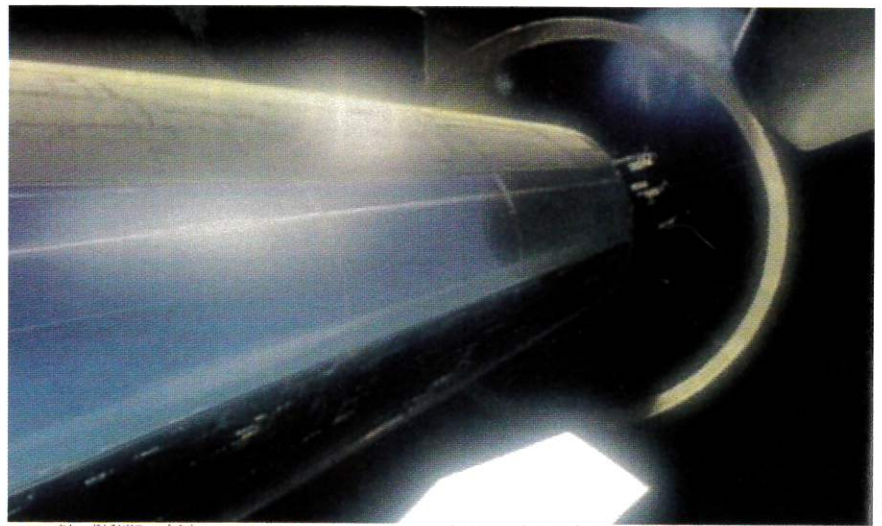
STORY OF PROLOGUE ❶

西暦2010年、宇宙コロニー「ビヨンドコースト」が完成し、人類の本格的な宇宙進出の時代がやってきた。その3年後の2013年、コロニーへと移住した数十万の一般市民＝ビヨンズたちの治安を守るため、世界中から宇宙訓練を受けた優秀な警官が5人、選ばれた。イギリス、スコットランドヤードから、ゲイツ・ベッカー。日本の警視庁からジョゼフ・サダオキ・トクガワ。アメリカ、ニューヨーク市警から、サルバトーレ・トスカニーニ、ロス市警から、ジョナサン・イングラムとエド・ブラウン。彼らは警察権限を持つ宇宙飛行士、「ポリスノーツ」と呼ばれた。

だが、このプロジェクトは大きな事故を起こしてしまう。ジョナサン・イングラムの搭乗する試作型EMPS「ユーリー」のテスト飛行中に突如暴走事故が発生、彼はユーリーとともに、宇宙空間に投げ出されてしまう。かろうじて救命システムであるサバイバルボールが作動し、コールドスリープ状態に入るジョナサン。一切の機能を停止して、生命のみを維持しながら、彼は救助を待つことになった。25年後、ジョナサンは奇跡的に救助された。

今、コールドスリープの深い眠りから目覚めようとしている彼にとって、25年という時間はすべてのものを失うためには十分な時間だった。仕事も、友人も、そして妻さえも……。

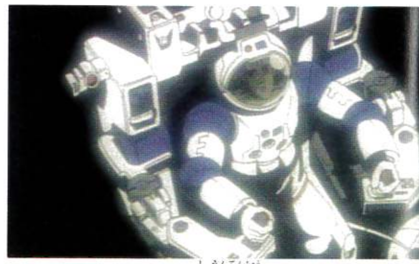
その失ったものの重みを噛みしめながら、彼はこれからの人生を生きることになるのだが……。



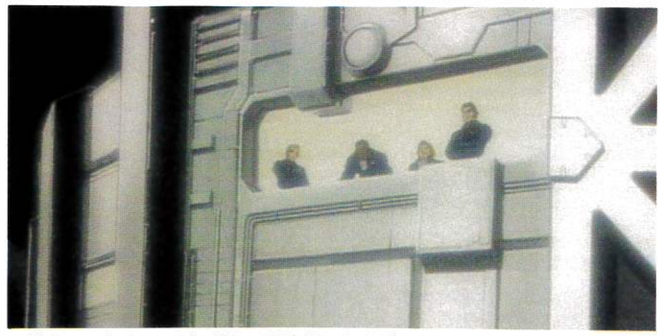
▲2010年、人類初の宇宙コロニー「ビヨンドコースト」が完成し、人類の宇宙への本格的進出が開始された。2013年、コロニーへの一般市民の移住に伴い、その治安を守るため宇宙訓練を受けた5人の警官が選出される。



▲ビヨンドコースト外観。ここを中心にポリスノーツの様々な訓練、実験が行われていた。



▲EMPS「ユーリー」試運転中のジョナサン。



▲ゲイツ・ベッカー、ジョゼフ・サダオキ・トクガワ、サルバトーレ・トスカニーニ。そしてエド・ブラウン。これがポリスノーツのオリジナルメンバーである。



▲テスト運転は順調にみえたが……。



◀何者かが、ユーリーに細工を!?



◀急にコントロールがきかなくなった!



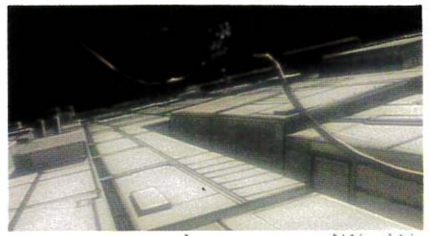
▲突然の異変を不審に思うジョナサン・イングラム。そして、この直後に……!!



▲内部でピンがはずれ、暴走しだしたユーリー。宇宙へと投げ出される。



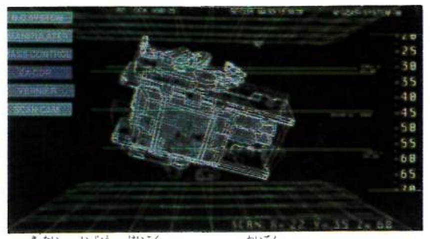
▲暴走と同時に吹き飛ばされるジョナサン。命綱があるから大丈夫と思ったものの……。



▲しかし、ワイヤーが切れてしまった！ 暗黒の宇宙空間に投げ出されるジョナサン!!



▲「ジョナサン!!」エドはあまりに急な出来事に、ただ彼の名前を叫ぶことしかできなかった。

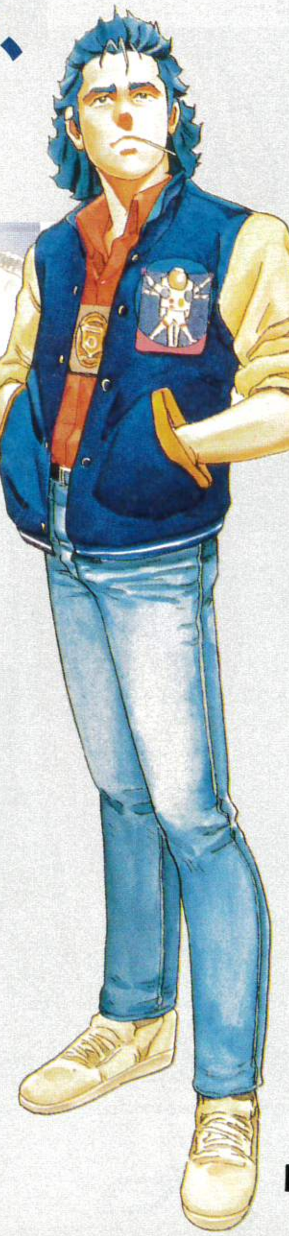


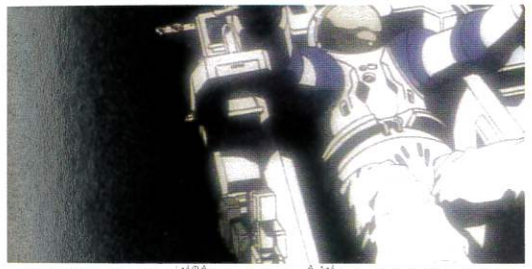
▲機体の異常を警告するCG。回転しながら、コントロール不能に陥っている。



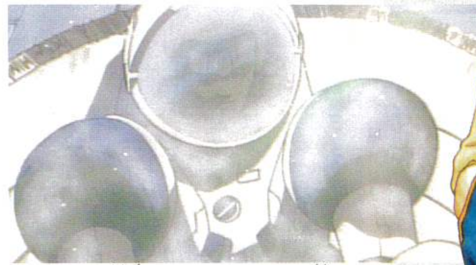
▲異常を察知したコンピュータが、ユーリーに装備されていたサバイバルボールを起動させた。

「世界中の警官から選りすぐられた俺たちは、警察権限を持つ宇宙飛行士として、"ポリスノーツ"と呼ばれた」





▲サバイバルボールに収納されたまま、宇宙をさまようジョナサン。



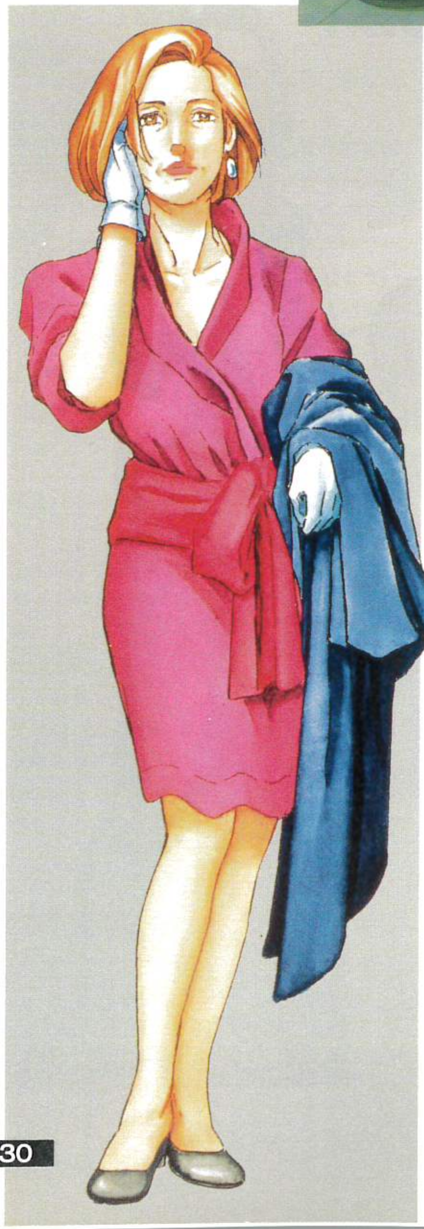
▲そして、25年後。サバイバルボールの中で、コールドスリープ状態のジョナサンが救助された。



▲完全にコールドスリープに陥り、安らかな眠りについているジョナサン・イングラム。すでに25年の年月が流れていることを、彼はまだ知らない。ジョナサンが眠りから覚めたとき、真の『ポリスノーツ』の物語が始まる。

STORY OF PROLOGUE②

救助された、ジョナサンは、地球に戻り、OLAで探偵業を営んでいた。古い拳銃、L. A.警察時代のバッジ、そして、28年前の元妻、ロレインの写真などの過去の思い出にすがりながら。いつものように依頼人を待っていると、ロレインが仕事を頼みにやってきた。それは失踪した自分の夫、北条ケンゾウの捜索であった。彼女は、手がかりとしてカプセルと1枚の葉を持ってきていた。だが、ジョナサンはその依頼を断った。帰ろうとするロレインをブラインド越しに見送るジョナサン。次の瞬間、突如としてロレインの車が爆風に包まれた!! 叫ぶジョナサン。しかし、ロレインの命はすでに……。





▲OLA=オールド・ロサンゼルス。異常気象のため雪が降り続けている。

▼L. A.警察時代のバッジとベレッタ92F。この時代では珍しい反動銃である。





▲ジョナサン・イングラム探偵事務所周辺。救助された後、ジョナサンは探偵業を営んでいた。



▲いつものように依頼人を待ち続けるジョナサン。そして、そこに意外な人物がやってきた……。



▲「ジョナサン。ひさしぶり」。あらわれたのはロレイン北条。28年の時を経て55歳になっている。



▲彼女は失踪した夫の捜索を依頼しにやってきたのだ。「あなたしか頼る人はいないの」。



▲しかし、何か気になり、ブラインド越しに彼女の姿を追うジョナサン。



▲突然の訪問に言葉も出ないジョナサン。しかし彼はロレインの依頼を断った……。

▼車に乗ろうとするロレイン。しかし、その周辺には不審な足跡があった……！

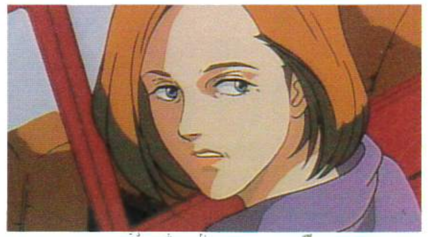




▲「ロレイン！　離れろ！」ジョナサンは車内に爆弾があることを察知し、ロレインに向かって叫ぶ。

▼ロレインの車は爆音とともに燃え上がる！吹き飛ばされるロレイン！





▲ジョナサンの声に振り向くロレイン。しかし、その次の瞬間に……！



▲犯人を追いかけていったジョナサンは、ある路地で白い血が道路に流れていることを発見する。

▼黒ずくめの謎のライダー姿の男が爆弾のスイッチを押してしまった！





▶その血は、やはり先ほどの男のものだった。

「ロレイン、俺も会いたかった……、もっと早くに……」



◀猛スピードで、突進してくるバイク。

▼ベレッタ92Fを連射するジョナサン。しかし……。





◀弾は命中することなく、敵は逃亡した。



▲ジョナサンに最期の言葉を託すロレイン。「カレンのことをお願い……。あの子は病気なの……」。そう呟くとロレインはジョナサンの腕の中で、息を引きとった。

ONE POINT ACTION GAME

作品中、最初のアクションゲームシーンだ。よって、レベル的にはかなり簡単である。今後、頻出するアクションゲームのためのトレーニングだと思ってチャレンジしよう。ポイントはレッドウッドの「脚」だ。



ACT1 ……………… BEYOND「宇宙」

ロレインの死。そして、彼女が残した謎。その謎をとくためにジョナサンは再び宇宙へと向かう。そこで彼はかつての親友、エド・ブラウンと再会する……。

STORY OF ACT 1

ジョナサンは、地球からシャトルでビヨンドコーストへ向かった。ここは、ロレインが北条ケンゾウと暮らしていた場所であり、かつてのポリスノーツのメンバーが仕事をしている場所でもある。

ビヨンドコーストへ着くとジョナサンは親友でありポリスノーツのメンバーでもあったエド・ブラウンを訪ねた。しかし、現在は風紀課の主任をやっている彼には、かつての覇気あふれる様子はなく、ジョナサンの捜査協力依頼もすげなく断った。しかし、ジョナサンと、同じ風紀課のメリルとデイブという2人の若者の説得によって、ようやくエドは昔のエドに戻り、捜査に協力する約束をしてくれた。

北条ケンゾウに関係がありそうなＢＣＣＨやトクガワ製薬を捜査していくジョナサンとエド。そして2人が最後に訪ねたのは、ロレインと北条ケンゾウとの間に生まれた、娘のカレンの家だった。

だが、カレンはジョナサンを見ると、激しい嫌悪をあらわにした……。



▲BCP（ビヨンドコースト・ポリス）前。EMPSが配備されている。



▲ビヨンドコースト・ポリスの風紀課を訪ねたジョナサン。そこにはエドが……。



▲ジョナサンの呼びかけに居眠りから覚めるエド。「ジョナサン・イングラムじゃないか！」と喜んでジョナサンを迎え入れる。



▲「30年も先回りしやがって」。ジョナサンも再会を喜んでいるようだ。



▲てっきりジョナサンが観光旅行にやってきたものとばかり思っていたエドは……。



▲捜査の手助けをしてほしいというジョナサンに対して、エドはそれを拒否した。



▲しかし、エドもついに捜査に協力することを決意した。「なんてこった!!」と自分をなじるエド。



▲そんなエドを見て喜ぶジョナサン。エドは少し過去を取り戻したようだ。



▲エドにBCP内を案内されるジョナサン。ゲイツのいるAPルームだ。

「エド、30年も先回りしやがって……」



▲ゲイツもジョナサンを歓迎してくれた。だが、その真意は……。



▲ジョナサンがシャトルで会った男、レッドウッド。実はAP隊員だった。



▲鑑識課のビクトル・ユルゲンスにロレインが持ってきたカプセルと葉の鑑識を頼む。



▲カレンに会いにいくジョナサンとエド。しかし彼女はジョナサンを憎んでいた。



▲度重なる説得で、捜査に協力してくれることに。

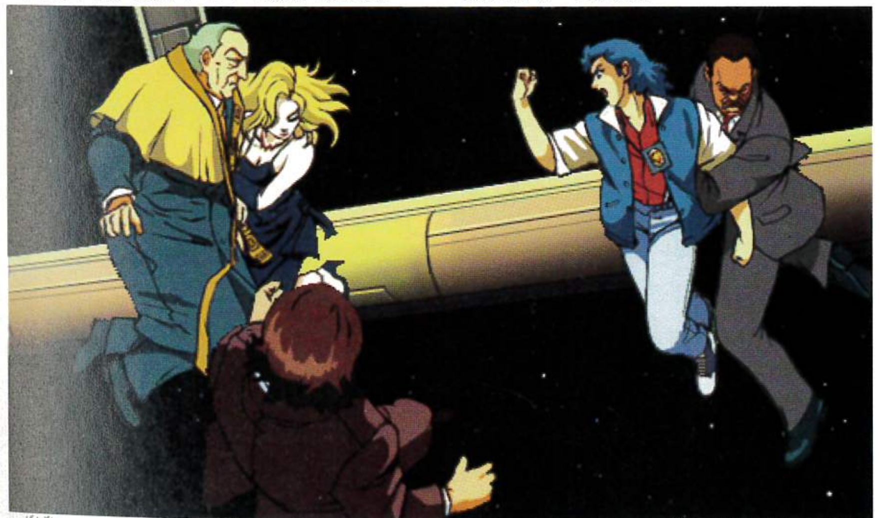




▲トクガワビルでは、パーティーが開かれていた。



▲そこにはかつてのポリスノーツのメンバー、トクガワとサルバトーレがいた。



▲現在、トクガワグループ総裁のトクガワと、トクガワ月面工場主任のサルバトーレ。彼らに事件の臭いを感じたジョナサンはくってかかるが、エドに止められる。しかし、この事件の鍵がトクガワにあるのは間違いない。

ACT2……………… ASTRONAUTS「宇宙飛行士」

エドの過去……。それは彼の優しさゆえにもたらされた悲劇であった。戦いの場における優しさは、いつでも不利に働く。デイブもまた、そんな人間の一人であった。

「前から言いたかったことがあるんだ。俺ハンバーガーより好きなものが……」

STORY OF ACT 2

捜査がひと区切りついた後、ジョナサンはエドの家の夕食に誘われた。そこで娘のアナと養子のマークを紹介された。数年前エドは錯乱したマークの父親を、彼の目の前で射殺した。そのショックで口が利けなくなったマークを、エドはひきとったが、それ以後、拳銃の引き金を引けなくなったと語った。

しばらくエドの家でくつろいでいると、謎の電話が入ってきた。その電話の指示どおりに宇宙博物館に行ってみると宇宙服を着た男がある重大な情報を教えてくれた。博物館を出ると、そこにはなぜかロレインを殺した黒ずくめのライダーがいた。追跡するジョナサンたちはリニアレールの駅まで、その男を追いつめる。だが、男はBCCHの理事長クリスを人質にとり、さらに逃亡する。エルエスのバッグショップに立てこもった犯人に、応援にあらわれたデイブが攻撃を仕掛けるが、逆に命を奪われる。死の間際、デイブはメリルに想いを告げる。


◀エドの家。大きくはないがきれいな家だ。

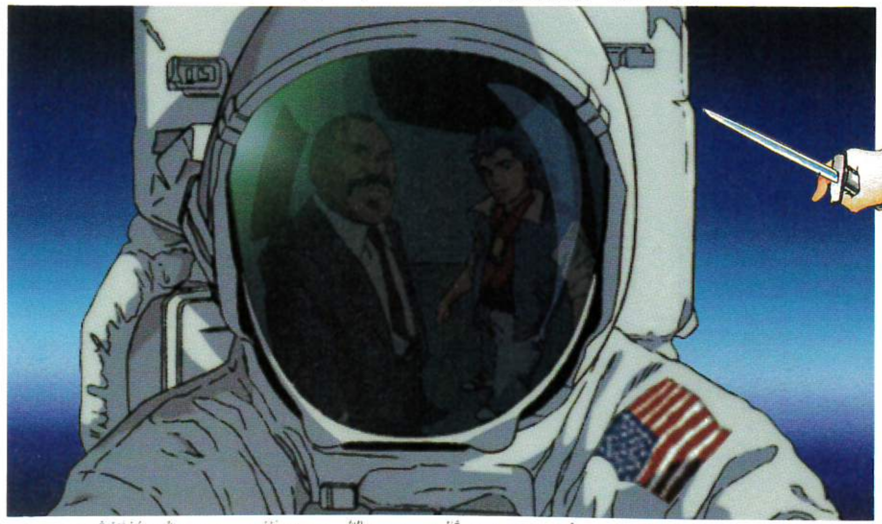

▲エドの娘、アナ。母の亡き後、家事を一人で受け持っている。


▲エドは数年前の事件がもとで銃が撃てなくなった。それは養子のマークの前で父親を射殺したからだ。


▲自分の両親が殺されるところを目撃したショックでマークは言葉を失った。


▲エドの家でくつろいでいるとき、怪しい電話が入った。宇宙博物館に行けという。




▲そこには宇宙服を身にまとった男がいた。彼は「もっと恐ろしいことが起こるはずだ」と語りはじめる。その意味はいったい何か……。そして、この謎の男の正体は誰なのだろうか?


◀博物館を後にすると黒ずくめの男が!!


▲男はリニアレールの駅に逃げ込んだ。ジョナサンとエドは男を追い、ホームまでやってくる。


▲バッグショップに逃げ込んだ犯人を追いつめたデイブ。しかし、逆に撃たれて命を落としてしまう。


▲爆弾解体には本物のエルエスが必要。しかし、エドがアナにプレゼントしたものは?


▲男はリニアレールの車内でクリスに銃を向けていた。なぜかクリスは「犯人を撃たないで」とジョナサンに頼む。この男の正体は……!? この瞳、どこかで見たことがあるような気がするのだが……。

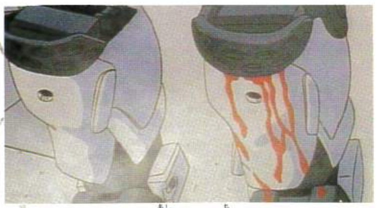

▲犯人が逃げ込んだエルエス・バッグショップの客が助けを求めている。爆弾が仕掛けられているらしい。


▲爆弾がエルエスのバッグに隠されていることを知る。


▼メリルが本物のエルエスを持っていた。デイブが「女らしくなれ」とあげたものだ。



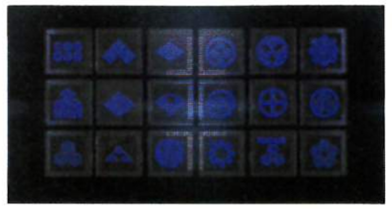
▼事件後、遅れてAP隊がやってきた。抱き抱えるようにEMPSが飛びたとうしているのが……。


▲そのEMPSの脚からは血が! そのころデイブの遺体が消えていることにメリルが気づいた!

ONE POINT GAME

ここでは、トクガワの家紋を当てることがその任務である。これまでのアクションゲーム的なものとは違い、頭脳が要求されるものなので、じっくりと慎重に考えてプレイしてみよう。

ある意味でこの作品の重要なキーポイントともいえるゲームコーナーなので、間違いないようにプレイする必要がある。



ACT3 ························· DRUG「麻薬」

数々の罠と策略。ジョナサン・イングラムが北条ケンゾウ殺害容疑で逮捕された……。そしてカレンはジョナサン救出作戦を実行する。それはジョナサンへの愛のあらわれなのか……。

STORY OF ACT3

再びトクガワ製薬へ向かったジョナサンとエド。トクガワが事件に関与している鍵を、今度こそ発見したからだ。それは麻薬の密売である。NARC工場で麻薬を密造している証拠を摑んだのだ。しかし、そこには、ゲイツ、レッドウッドらAP隊が、逆にジョナサンを待っていた。数時間前、北条ケンゾウは遺体で発見され、その周りにはジョナサンの拳銃と同型の薬きょうが散らばっていたのだ。あきらかな偽装工作に怒るジョナサンだが、その場ではなすすべがなく、逮捕されてしまう……。

数時間後、ジョナサンを連行する車に、1台の車が接触しジョナサンを救出する。それはエドとカレンが共同して指揮した作戦であった。ジョナサン救出後、自宅へとジョナサンを連れていくカレン。そのとき、彼女はジョナサンへの自分の愛に気づきはじめる。「やっぱり親子ね。同じ人を好きになるなんて」。そう呟きながら、あれほど憎んでいた母をカレンは許し始めていた。そして、ジョナサンに愛を告げるのだが……。

▼再び、トクガワ製薬に向かうジョナサンとエド。しかしそこにはすでに罠が……。



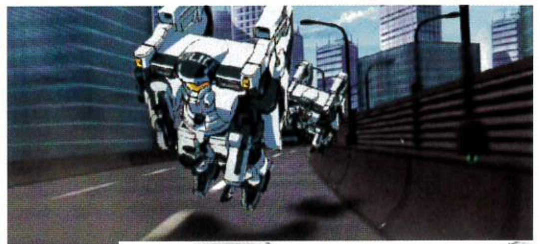
▼北条ケンゾウが死体で発見された。その横には、ジョナサンの銃と同型の薬きょうが散らばっていた。





▲AP隊のEMPS発進を指示するレッドウッド。EMPSの操縦にかけては一流である。

▼大型飛行ユニット装備で、ハイウエイを疾走するEMPSゴダード。





▲そして、自らEMPSゴダードに乗り込むレッドウッド。彼は「Mr.ゴダード」とも呼ばれる。



▲ジョナサンとエドは次第にレッドウッドが事件の鍵をにぎっているのではと感じつつあった。



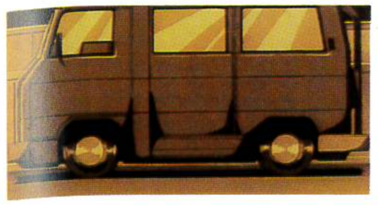
▲ゲイツとAP隊員が待ち伏せしていた。ジョナサンを逮捕するというのだ!!



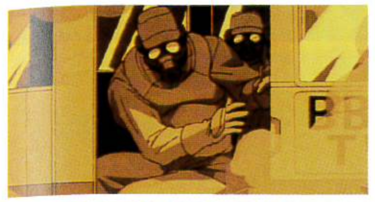
▲ゲイツより逮捕を宣告されてしまうジョナサン。怒りでゲイツに反抗しようとするが……。



▲逮捕されてしまうジョナサン。いったいこの偽装工作の真意はどこにあるのだろうか!?



◀ジョナサンを乗せた護送車が走る。



◀TV中継車からマスクをした男が飛び出す。



▲睡眠薬をうたれ意識を失っているジョナサンを見つめるカレン。その瞳の輝きは……!?



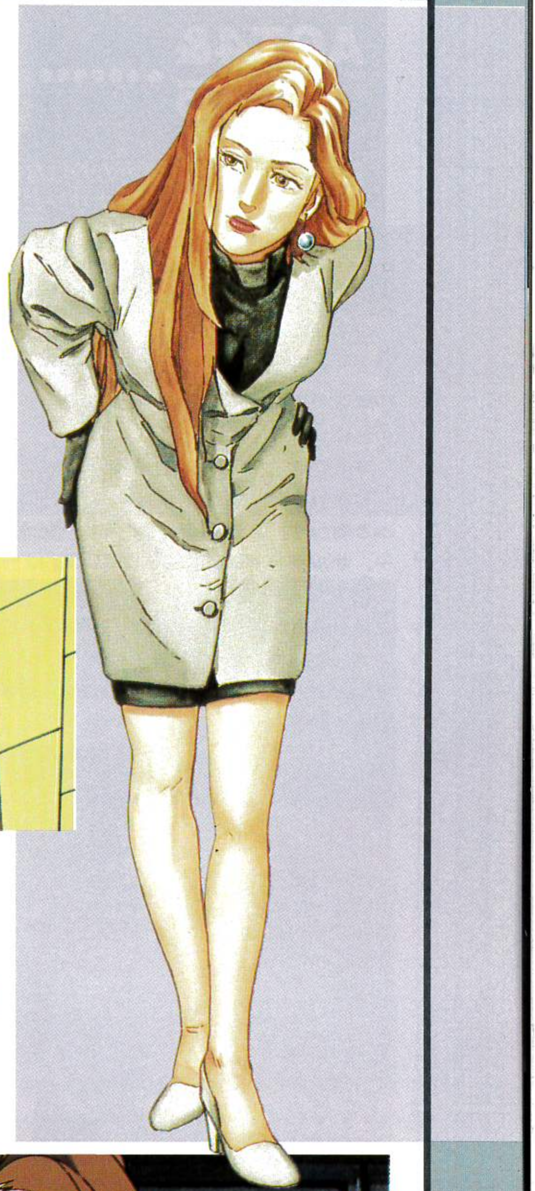
◀その後ろからTV中継車がつっこむ!!

▼それはカレンたちが仕組んだことだった。そして、ジョナサンの救出に成功した。



▼ジョナサンを自室に連れてきたカレン。そして、ジョナサンへの愛を自覚し始める。





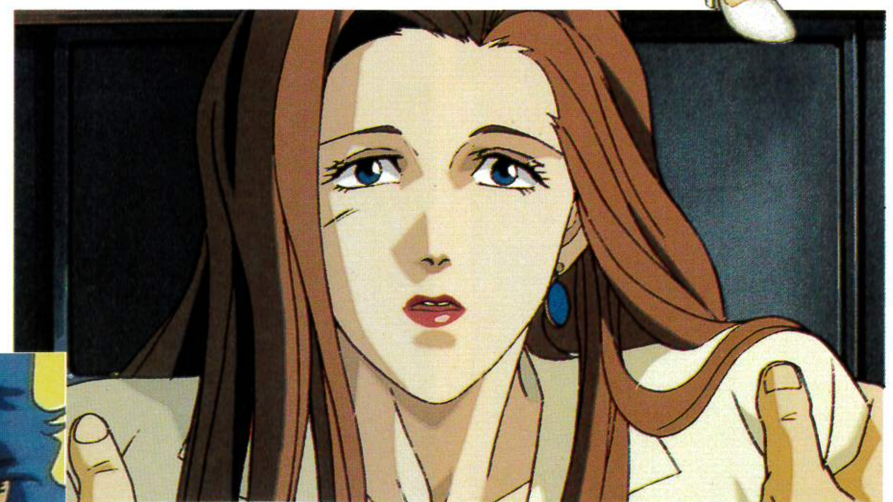
「やっぱり親子ね……、同じ人を好きになるなんて……」

▼ジョナサンを抱きしめるカレン。自らが再生不良性貧血という病気であることを知ってか、積極的である。



▼その突然の行動に驚くジョナサン。しかし、ジョナサンはカレンに対しては……。





▲「俺も愛しているよ」と意外と軽く言ったジョナサン。それは恋人に対する言葉というよりも、自分の娘にかける言葉のようであった。狐につままれたようなカレン。

ACT4&ACT5……ORGAN／LUNAR 「臓器」／「月面」

BCCHモルグにも手がかりはなかった。すべての鍵はトクガワ月面工場にある。ジョナサンとエドは月に向かう。そこで元ポリスノーツのサルバトーレと再会するが……。

STORY OF ACT 4&ACT 5

BCCHのモルグには一人調査を続けていたビクトルの変わり果てた姿と、デイブや石田の臓器があった。しかし、ほかには作りものの死体しかなかった。

エドの情報で、月にその謎を解く鍵があることを知ったジョナサンはトクガワ月面工場へと向かう。そこでは元ポリスノーツメンバー、サルバトーレが主任をしていた。

第7工場を調査したジョナサンとエドは、大量の遺体を発見する。北条やデイブの亡骸もあった。そこにサルバトーレが！　ジョナサンとエドは、サルバトーレの口から衝撃の事実を聞かされることになった!!



◀BCCH。様様な死体が安置されている。

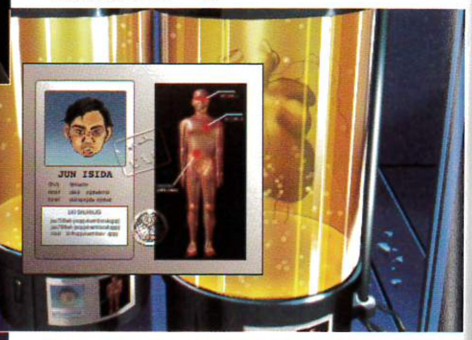


▲吊された死体が！　しかしそれは偽物であった……。

▼暗闇の中、カレンが後ずさりすると、そこに何かがある。明かりをつけると……。

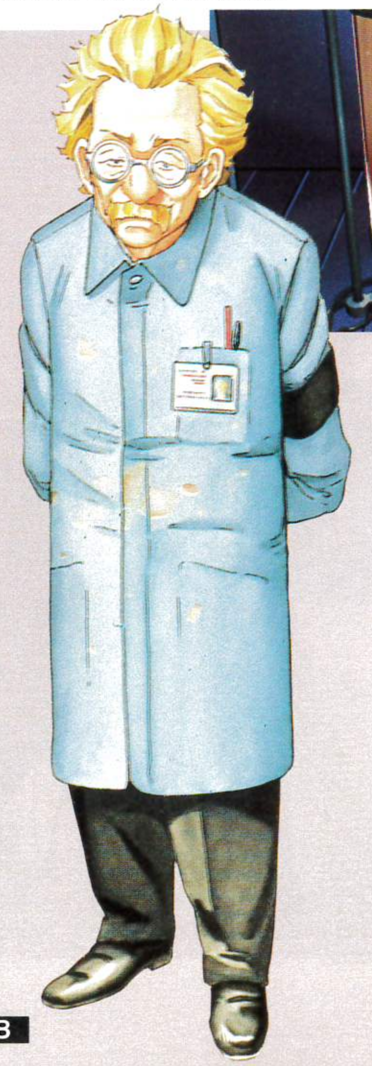


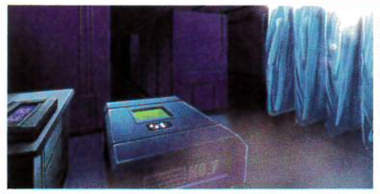
▼ジュン石田の臓器がカプセルに保存されている。では遺体はどこに……!?





▲そして、デイブの臓器もカプセルに保存されていたのだが……。



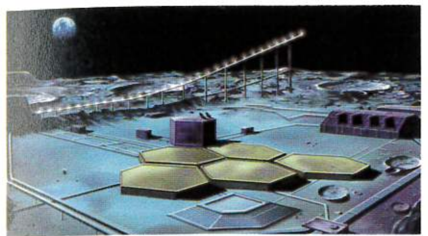


◀棺桶のようなカプセルを覗いてみると……。

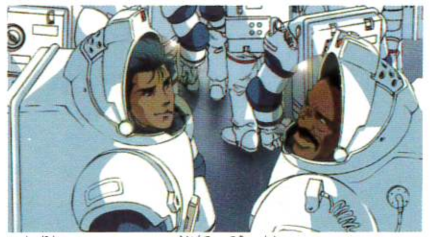


▲そこにはBCP鑑識課、ビクトル・ユルゲンスの遺体があった。しかし、ほかの遺体はどこに。それがトクガワ月面工場にあるかもしれないという情報を得て、月へ行く決意をジョナサンとエドは固める。

「生死体、バイオモートの山、もしかしてここは……」



▲トクガワ月面工場。ここではサルバトーレ・トスカニーニが主任をしているのだ。



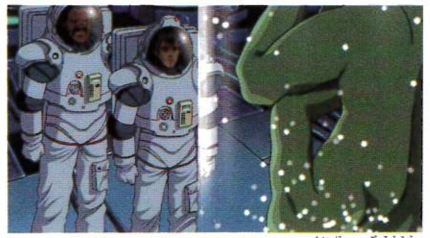
▲主任サルバトーレの退屈な月に関するアナウンスを聞く株主たち。ジョナサンとエドはそこに紛れこんだ。



▲月面基地、第7工場を護衛するトクガワ製EMPSオーベルト。この門の奥に、いったい何が!?



▲月面工場内。バイオモートが保管されている。そしてここには北条のバイオモートも……。



▲このバイオモートによってジョナサン逮捕の偽装工作はなされた。



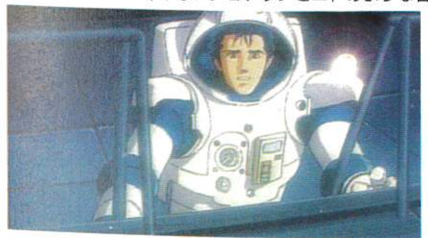
▲サルバトーレはトクガワが臓器密売をしていたと語る。それはポリスノーツ結成時にすでに計画されていた。



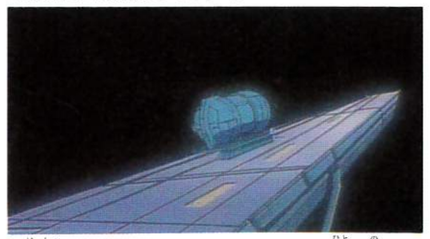
▲その事実に驚くジョナサンとエド。そして、28年前のEMPS暴走も、サルバトーレらによって仕組まれたという。金にも権力にも興味のないジョナサンとエドのような者は、この計画には邪魔だったのだ。



▲ジョナサンとの激しい銃撃戦によって、絶命するサルバトーレ。ジョナサンにとってその勝利の味は苦い……。



▲アナやマークの身を案じたジョナサンとエドは資源運搬用のマスドライバーで地球へ戻ろうとする。



▲発射されるマスドライバー。もともと、人が乗るようには設計されていないため、そのGはすごい。

ONE POINT ACTION GAME

ここではマスドライバー周辺でのアクションとなる。これまでと違い、ややハイスピードなゲームになっているので注意しよう。

また、ここではトクガワビルとともにEMPSゴダードの戦闘アクションを見られる。



ACT 6 ……………… BIOMORT「生死体」

ついに本当の敵を見極めた。トクガワグループ。このビヨンドの病巣によって振り回された悲劇の人々……。そしてクリス・ゴドウィンもそのなかの一人であった。

STORY OF ACT 6

マークが誘拐され、犯人からエドたちのもとにAMMに来いというメッセージが届く。罠であることは間違いない。そこで、カレンのアイディアでテレビカメラを利用して犯人を探索することにした。だがカメラがマークを発見した瞬間に、エドは思わず飛び出してしまう。そのときカメラフレームに、あの黒ずくめのライダーが!! 銃弾に倒れるエド。「ジョナサン、奴もグルだ」という言葉を残して。

そして、カレンもまたこの作戦中に再生不良性貧血で倒れてしまう……。

エドは命に別状はなかったものの重体であり、カレンには骨髄の移植が必要だった。エドとカレンはBCCHへ収容され、クリスによって治療を受けるが、そのクリスがエドの生命維持装置をはずそうとする！

クリスもトクガワの手先であったのだ。彼女がトクガワに逆らえないのは、今はトクガワの手先になっている、自分の息子のそばにいたいからであった。

そして、その息子の名は……。衝撃の事実に驚くジョナサン……。



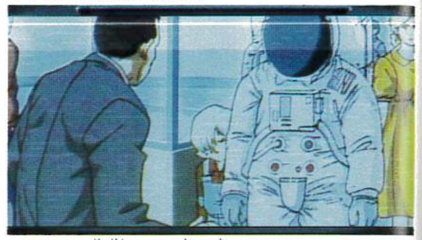
▲マークが何者かによって連れ去られたことを、泣きながら告げるアナ。「パパ、大変よ！」



▲マークを連れ去った犯人が必ずいるはずだ。ジョナサンはそう確信していた。



▲警備をするメリル。すべての指示はテレビ中継室から出されている。



▲マークを発見して、駆け寄っていくエド。だが、そのとき人影が……!!

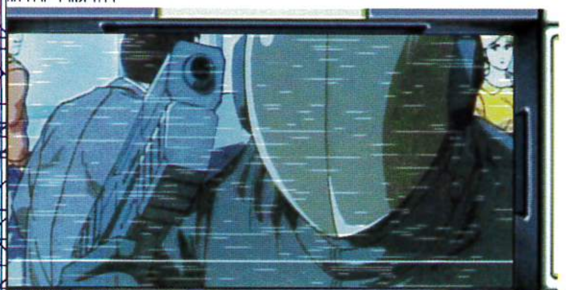
▼すべては一瞬の出来事だった。さすがのメリルも手出しができない。あの黒ずくめのライダーが銃を発砲。



▲銃弾に倒れるエド。しかし、彼はある重大な事実を見逃さなかった。瀕死の状態でありながらもエドはつぶやいた。「ジョナサン、あいつもグルだ……」。



▼「ジョナサン！ 今度はおまえだ!!」 黒ずくめのライダーがジョナサンを挑発!!



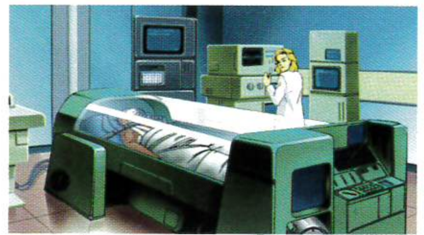


▲次の瞬間、カレンが病に倒れた！ 再生不良性貧血がついに発病したのだ。

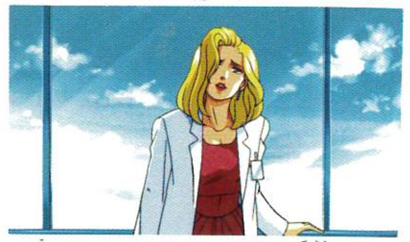


▲突然の出来事に驚くジョナサン。どうしていいのかわからず、手が出せない。

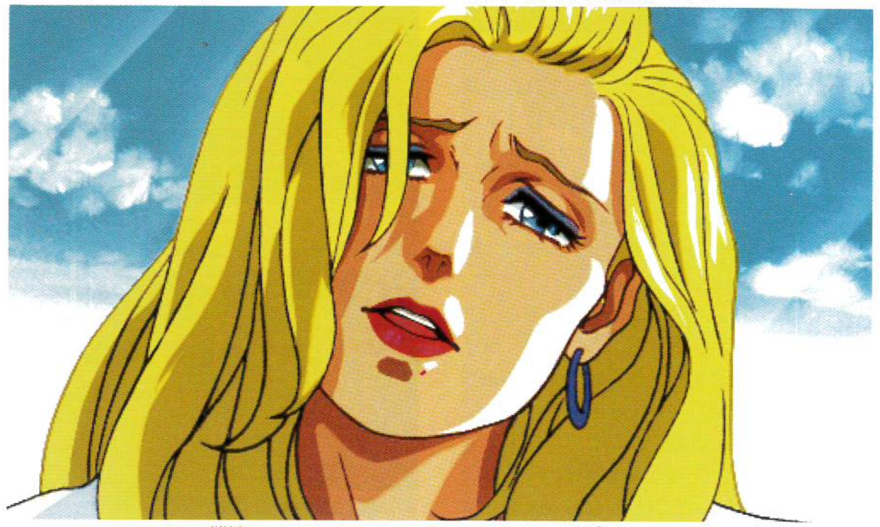




▲エドの治療を受け持っていたクリス。だが、彼女はエドの生命維持装置をはずそうとしていた。



▲「来ないで！」 クリスもトクガワの手先だった。しかし、そうなった理由は……。



▲クリスはレッドウッドの母親だった。「わたし、あの子のためだったら、人殺しでもしてしまう」。ジョナサンはクリスを説得する。「君ならビヨンドの病巣を治すことができる」。その言葉に心動かされるクリスだが……。

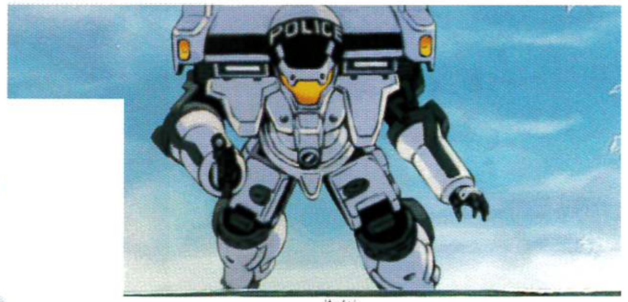
「ビヨンドで生きていくためには、身も心もトクガワに売るしかなかったのよ」

▼次の瞬間、突如として銃声が響いた！



▼体中に銃弾を受け、倒れるクリス。





▲「ジョナサン、そろそろ決着をつけようぜ！」

▼EMPSに乗ったレッドウッドが叫ぶ。







▲自分の母親でさえも軽々と命を奪ってしまうレッドウッドにジョナサンの怒りが爆発する。

ACT7 ……………………… DUEL「決闘」

自らEMPSを駆り、ジョナサンに戦いを挑むゲイツ・ベッカー。彼には彼なりの「正義」があった。それは宇宙時代の歪んだ正義ではあったが……。

STORY OF ACT 7

死んでいった人たちへの思いを胸にジョナサンはついにトクガワに一人戦いを挑む決意をした。愛用のタバコをメリルに預け、トクガワビルに乗り込むジョナサン。

階ごとに攻撃してくる敵を着実に倒し、ついにレッドウッドを追いつめたジョナサン。しかし、レッドウッドは自らトクガワビルの吹き抜きに、身を投げてしまう。
「俺は誰にも殺されない」と叫びながら。

そして、ついにゲイツとの最終決戦。ゲイツは、トクガワガーデンホールで軍用EMPS「フォン・ブラウン」を身にまといジョナサンを待っていた。彼は自分がトクガワに協力した理由を語った。それは宇宙時代の「正義」と呼べるものであった。しかし、ジョナサンはそれに反論する。そしてそれまでのゲイツの言動は、ジョナサンが隠し持っていたカメラによってビヨンド中に放送されていた！

怒りが頂点に達したゲイツは、ジョナサンの急所めがけて、フォン・ブラウンの銃口を向ける!!　そのとき、1発の銃弾がゲイツの額を貫いた!!　撃ったのはエド。エド・ブラウンである。死にゆくゲイツを見ながら、「くたばれ、警官死体」と彼は静かにつぶやいた……。



▲トクガワ本社ビルで、ついにレッドウッドを追いつめたジョナサン。その顔には勝利の笑みが……。



▲「俺の生死は俺が決める。みんな俺が殺してやった」。そう呟くレッドウッドは……。



▲不意にトクガワビルの最上階から身を投げた！「誰も俺を殺すことはできない」。

▼トクガワガーデンホールで1台のEMPSが待ち伏せしていた。トクガワ軍用EMPSフォン・ブラウンだ。



▼操縦するのはゲイツ。ついに因縁の対決が始まった！銃口が火を噴く!!





◀被弾するジョナサン。血が飛び散る。



▲「宇宙に適応するためには、人類は自らを改良していかなければならない」と語るゲイツ。

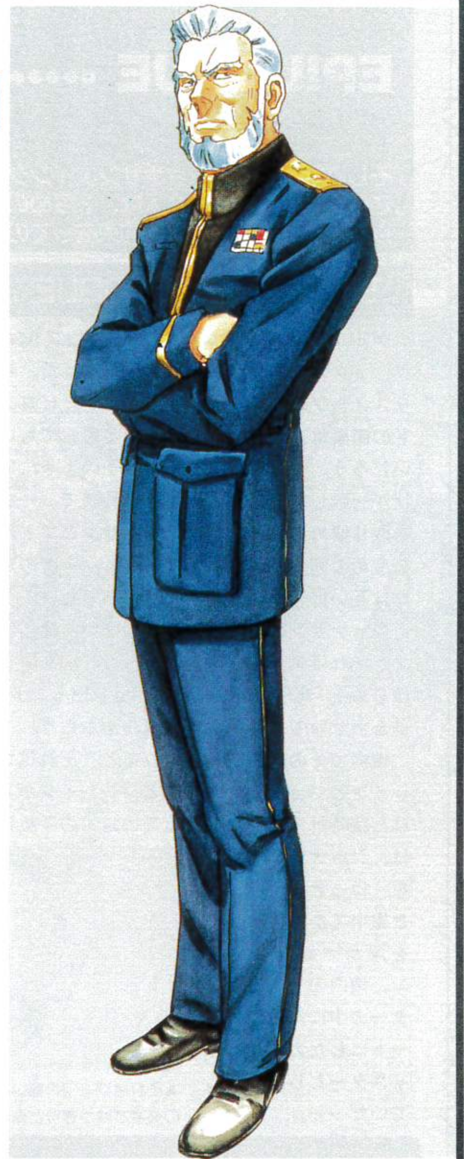


▲だから、臓器移植は認められるというゲイツの論法に反論するジョナサン。



▲フォン・ブラウンの銃弾にやられ、瀕死のジョナサン。しかし、ジョナサンには最後の手が残されていた。ジョナサンは肩に隠しカメラを付けていた。これでゲイツの行動と言葉がビヨンド中に中継されていたのだ。

「くたばれ警官死体……！」

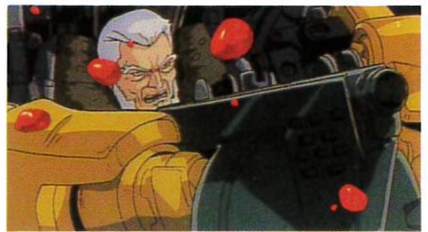




▲フォン・ブラウンのハッチをあけて怒るゲイツ。「おのれ、ふざけたまねを!!」怒りがゲイツの体中からほとばしる。しかし、そのときはすでに遅かった……。ビヨンド中のテレビモニターにゲイツの顔が映し出されていた……。



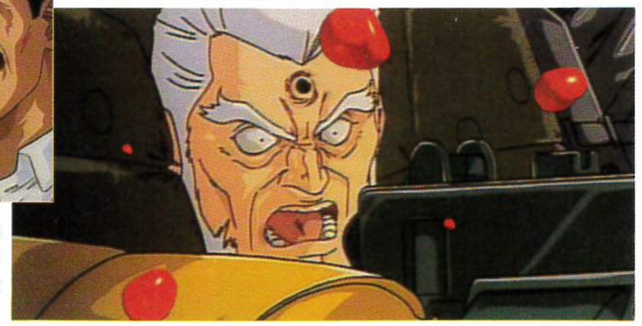
▲ビヨンド中のモニターにゲイツが放送されてしまった。彼の悪徳が、一般市民の目と耳に刻みつけられた。



▲フォン・ブラウンの銃口をジョナサンの急所めがけて構えるゲイツ。そのとき!!

▼その銃弾はゲイツの額を貫いた。





▲銃を撃てなかったエドが引き金を引いた！　ジョナサンのために。そして自らの過去を断ち切るために。



▲トクガワグループ総裁、ジョセフ・サダオキ・トクガワ。AP隊を連れジョナサンを捕らえようとしたが……。



▲逆に、駆けつけたメリルと警官隊によって包囲され、ついに逮捕されてしまったのである。

ONE POINT ACTION GAME

基本的には、これまでのアクションゲームシーンと大差はない。しかし、なんといっても最終戦闘なので、レベルはかなり上がっている。1回や2回の敗退でくじけず、十分に訓練をつんでチャレンジしてみよう。



EPILOGUE ……………… NAUTS「開拓者」

そして別れ……。ジョナサン・イングラムとエド・ブラウン。この「名コンビ」の2人は、2度めの別れを経験する。それは以前とは異なり、再会の約束をしての別れであった。

STORY OF EPILOGUE

ゲイツはジョナサンとエドによって倒され、トクガワは警察によって逮捕された。ポリスノーツの結成時から存在していたビヨンドの病巣は、一応消し去られたと言ってもいいだろう。カレンは、まるで親子のように形状が一致していたジョナサンの骨髄で、一命を取り留めた。そして、ジョナサンとエドは2度めの別れを経験する。しかし、今度の別れは互いに希望を持った別れであった。

ジョナサンはエドにマークの描いた絵を渡す。それはエドの似顔絵であった。心を開きはじめた「息子」を思って涙が溢れ出るエド。ジョナサンもカレンからの包みをもらう。

機内でその包みを開けてみると、それはロレインとジョナサンの写真と、ロレインがくれた腕時計であった。そしてカレンの手紙には、ジョナサンのことを、はっきり「パパ」と書いてあった。笑みを浮かべるジョナサン。機内のテレビモニターの中には髪をショートにしたカレンがキャスターとして復帰していた……。



▲逮捕され、連行されるトクガワの姿を報道するBBC。ビヨンドの病巣もついに……。


▲空港ロビーで別れを交わすジョナサンとエド。ここに残らないかというエドの誘いを彼は断った。


▲「カレンから預かったものだ。機内で開けてくれ」と言い、小さな包みを渡すエド。


◀「俺もおまえに渡すものがあるんだ」ジョナサンも紙切れを渡す。



▲それはマークの描いた絵だった。そこには「パパ」の文字がはっきりと書いてあった。

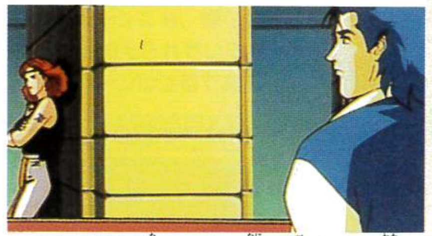

▲「俺の顔だ……。俺の」。ついに心を開いてくれたマークにエドの瞳から涙が溢れ出る。


▲「ありがとう……。ジョナサンありがとう」。そうつぶやくエドをジョナサンは優しく抱きしめてやった。そして、ついに別れの時間が迫ってきた。シャトルの出発の時間を告げるアナウンスが空港内に……。


▲「エド、そろそろ離してくれないか……」


▲「じゃあなエド、元気でな」。ついに2人の別れの時がやってきた。


▲シャトルに向かって歩いていくジョナサン。振り向こうとはせず、ゆっくり前に進んでいった。


▲そこにメリルが立っていた。何かジョナサンに渡したいものがあるようだ。


▲それは決戦の直前、ジョナサンがメリルに預けておいた愛用の先折りタバコだった。


▲メリルはかつてデイブがしていたゴーグルを首にかけていた。


▲「ジョナサン！　俺たちは最高のパートナーだったよな!!」叫ぶエド。目には涙が……。

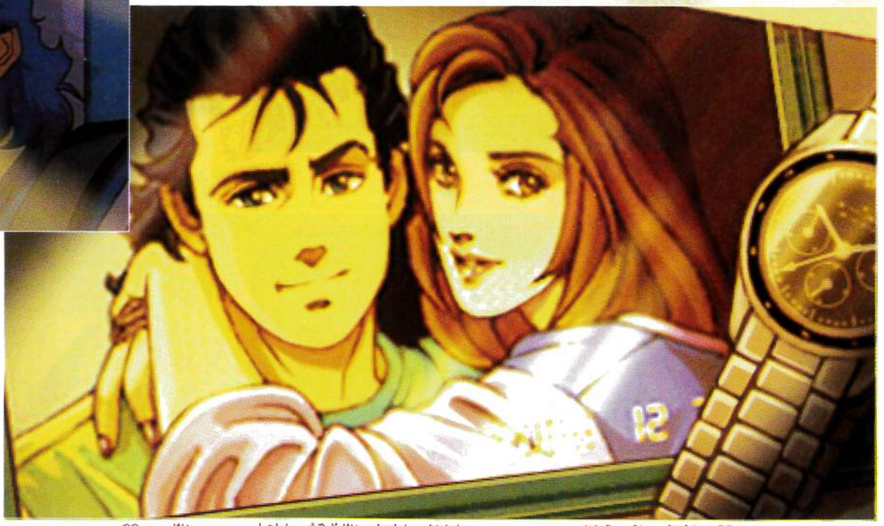

▲「ああ！　最高のパートナーだ」と笑顔で答えるジョナサン。口には先折りタバコ。



「ジョナサン！ 俺たちは最高のパートナーだったよな!!」


▲シャトルの席に座り、ほっと一息のジョナサン。座席の前にあるテレビモニターに目を向けると……。


▲そこには、髪を思い切ってショートカットにしたカレンがキャスターとして復帰していた。


▲カレンからの包みに入っていた写真と腕時計。写真は退色したとしても、2人の愛は永遠に残る。それは、この宇宙の星々と同じように、いつまでも輝き続けるはずだ……。



MAKING OF POLICENAUTS

『ポリスノーツ』の映像＝イメージは、様々なテクノロジーを経由することで生み出されている。その過程を、ディレクターである小島秀夫氏自らが語ってくれた特別メイキングである。

解説・コメント／小島秀夫





▲フィルムをデジタイズして、その上に雪が降っているCGを合成した冒頭のオールドL. A.。

ジョナサン&レッドウッド

ビヨンドへ向かう途中のジョナサン。シャトルの窓から見える星は、じつはCGだったのである。

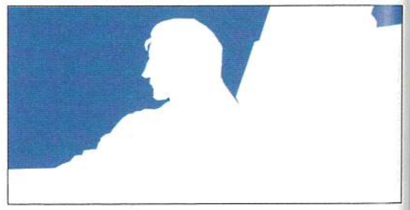
1 元アニメ素材



2 CGによる星回転



3 元アニメ素材マスク化



4 CGとアニメ素材の合成完了



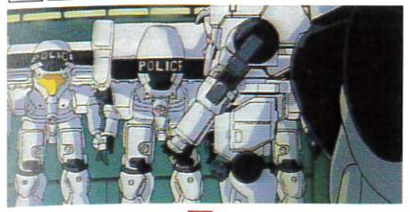
小島「このシーンは、最初からCGで星を作るって決まっていたので、そこを抜いた形でアニメ素材は作ってもらいました。

3のマスクデータは1コマずつ作っています。その向こう側に星を置いていき、最終的に合成しました。ここは動いていないんで、そんなに大変じゃありませんでしたけど（笑）」

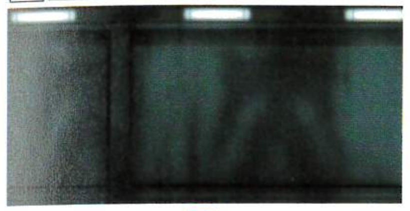
歩行するEMPS

何気ないシーンにも、様々なところで、CGによる修正は加えられている。特にEMPSを中心としたシーンは注目である。

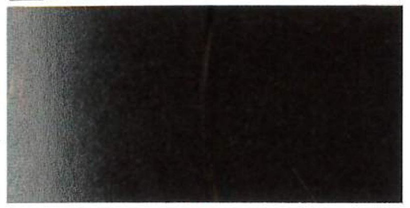
1 元アニメ素材



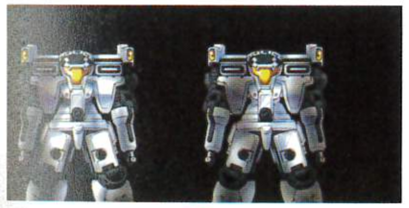
2 CGで作られた背景



3 CGで作られたコード



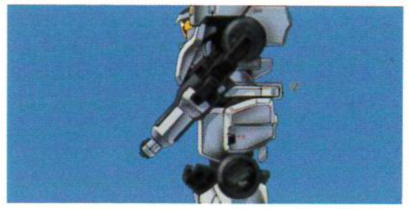
4 セルで描かれたEMPS（後列）



5 セルで描かれたEMPS（前列）



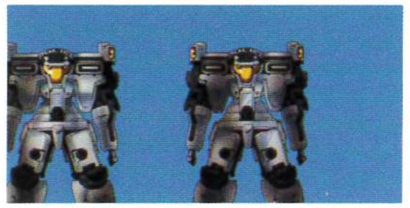
6 セルで描かれた歩行EMPS



7 セルで描かれたEMPSの足アップ



8 動画によるEMPS（後列）



9 CGで作られた煙



10 各素材を合成して完成

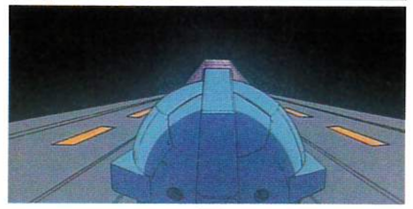


小島「このシーンで元アニメの素材のなかから、EMPSを切り取りまして、デジタルで描き直しました。それと追加でチューブと奥のEMPSと手前のEMPSをデジタル上で合成します。その奥のものはピントをぼかして遠近感があるように見せています」

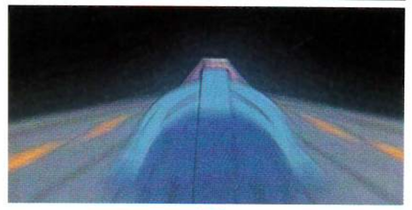
マスドライバー

特殊効果や集中線といったエフェクトもCGで表現可能だ。

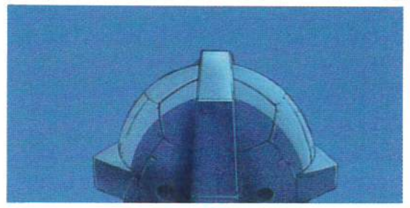
1 元アニメ素材



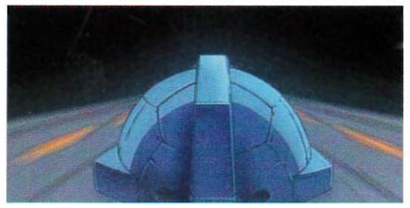
2 ブラー（ゆらぎ）エフェクト



3 ポッドの修正



4 アニメ素材との合成が完了



小島「元アニメにスピード感がなかったのでデジタルでそれを出そうと思い、動画でいうところの集中線みたいなものをCGで作りました。

ポッドは1コマずつムービーから切り抜いて、CGの画面と合成しています」

飛翔するEMPS

PS版では、それまでのタイトルに比べて、デジタルワークが大きく進歩している。それがもっともよくわかるのがこのシーンだ。

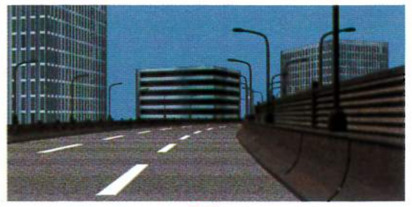
1 元アニメ素材



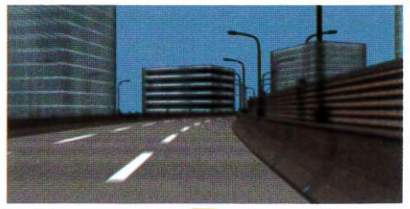
2 背景画で描かれたビル群



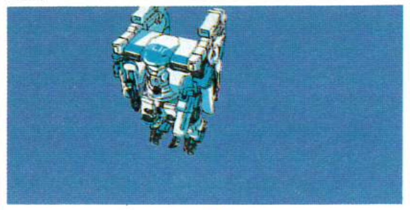
3 CGで作られたハイウェイ動画



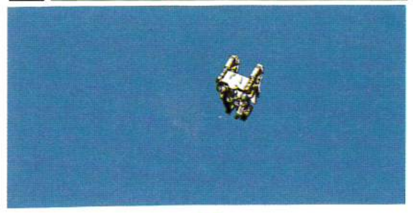
4 CGによるハイウェイ(ブラーエフェクト)



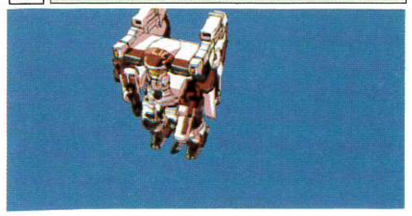
5 CGで作られたフレーム①



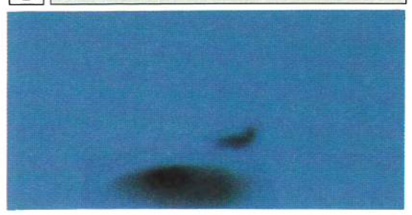
6 CGで作られたフレーム②



7 CGを使ったEMPSの着色



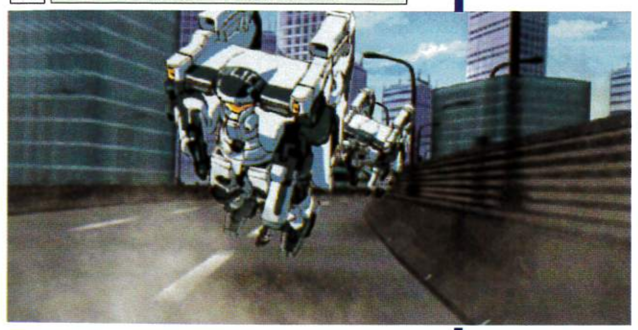
8 CGで作られた影



9 CGで作られた煙



10 元アニメ素材との合成完了



小島「CGというのは、そのまま使うとツルツルしていて、アニメ素材の中に入ってしまうと浮いてしまいます。それでここでは、まずCGのレンダリングデータの線だけをとって１コマずつ、作成します。それをアニメのクリンナップと同じ要領で１コマずつ手で色を塗っていきます。CGとアニメのそれぞれのいいところを使うようにしています」

EMPS主観モニター

ここではCGのテクニックをフルに使っている。ある意味でPS版のまったく新作ショットという言い方もできるだろう。

1 CGで作られたハイウェイ



2 CGで作られたノイズ



3 CGで描かれたディスプレイ



4 ディスプレイ合成



小島「最初に1のようなCGを作ります。ただこのままでは、あまりにもCG的すぎるのでエフェクト（モーション・ブラー）をかけました。EMPSのバイザー内なんで、いろいろノイズをかけました。もっと工程はあるんですけど(笑)。この後にいろいろ微調整して、ブラーかけたりしてでき上がりです。『アポロ13』と一緒なんですね。スケールは違いますが（笑）」

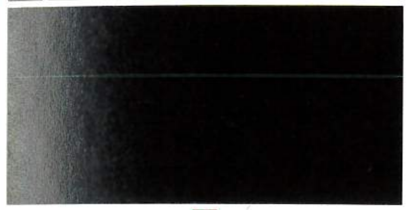
AMMモニター

あまり目立たないシーンでもCGは使われている。そのなかでも特に、アニメが苦手とするようなシーンにも注目してみたい。

1 元アニメ素材



2 CGで作られた走査線



3 CGで作られたエフェクト



4 元アニメ素材との合成完了

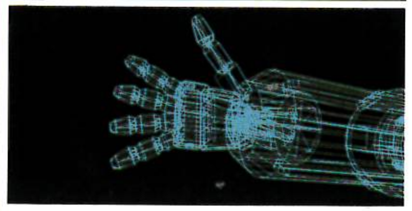


小島「アニメでテレビモニターに入るようなデジタルなノイズを表現するのは難しいんですよ。ここではごく普通のアニメの上にノイズとかのCGを、乗せようというんで、フレームを作ってもらいまして５種類ぐらいのノイズをそれに合成しています。その上にモニターの枠を重ねて完成です」

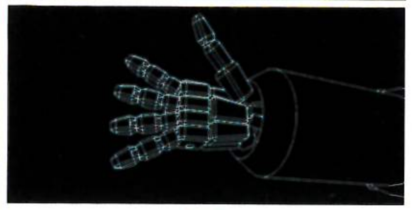
EMPSハンド

モニターから見えるEMPSの腕。その立体感溢れるビジュアルは、どのようにして作られたのだろうか。その謎を解明していこう。

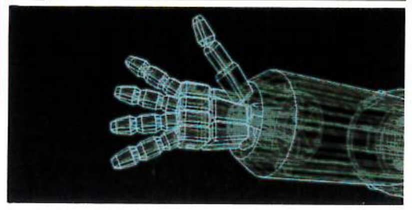
1 CGで描かれたフレーム



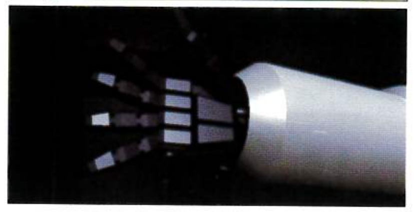
2 フレームの輪郭を抽出



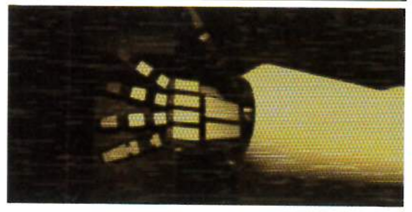
3 フレームと輪郭を合成



4 CGでレンダリングとエフェクト



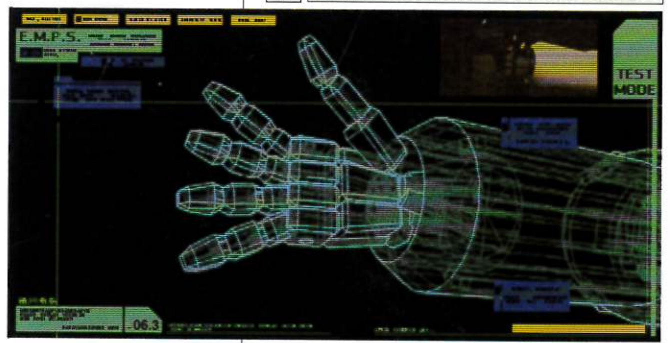
5 CGでノイズとエフェクト



6 CGで作られたディスプレイ画面



7 各素材の合成



デジタルアニメーションの方法論 ～まとめにかえて～

アニメの制作というのは時間がかかるし、人手もかかるんです。その作業が少人数で常に管理できるようになるっていうのが、デジタルのもっともいいところでしょう。だから、間違いは絶対にないんです。ただコンピュータが計算している間は、何もできないのが欠点ですね(笑)。

たとえば、光のレンダリングをするのに、一晩かかったりとか（笑）。

なるべく時間を短縮させるために、たとえば、ここに煙が映りこむシーンがあったとすると、直接計算してもいいんですけど、煙だけを先にレンダリングするなどして合理化を図っています。



◀デジタル合成の素晴らしさと難しさについて語る、小島秀夫氏。

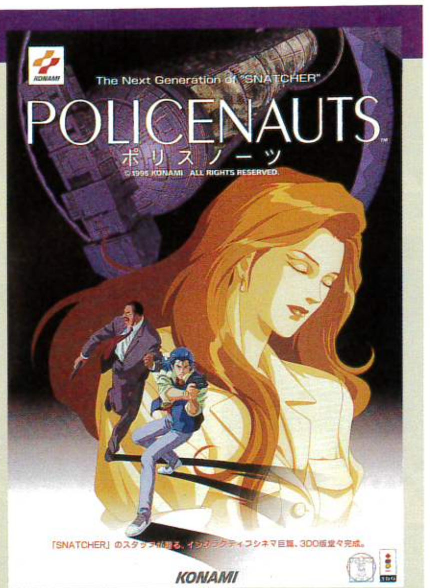
COLUMN OF POLICE NAUTS
コラム　オブ　ポリスノーツ

POLICENAUTS ART GALLERY

ポリスノーツ・アートギャラリー

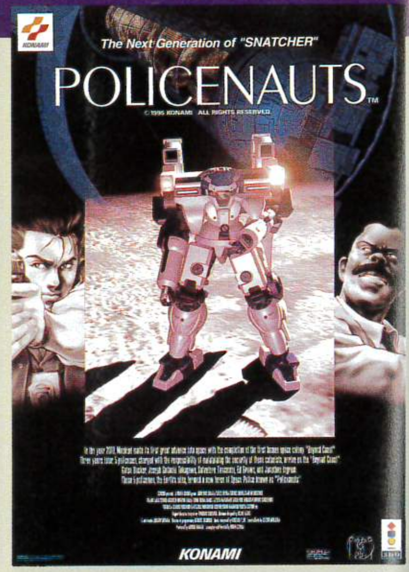
PC-9821版、3DO版、PS版。様々なバージョンが存在する『ポリスノーツ』。ここではそのポスターバリエーションを紹介しよう。

3DO①



3DO版用ポスター。カレンを中心としたイメージイラスト風にまとめられている。

3DO②



同じく3DO版用。CGで描かれたEMPSゴダードその硬質感を見事に表現している。

PlayStation

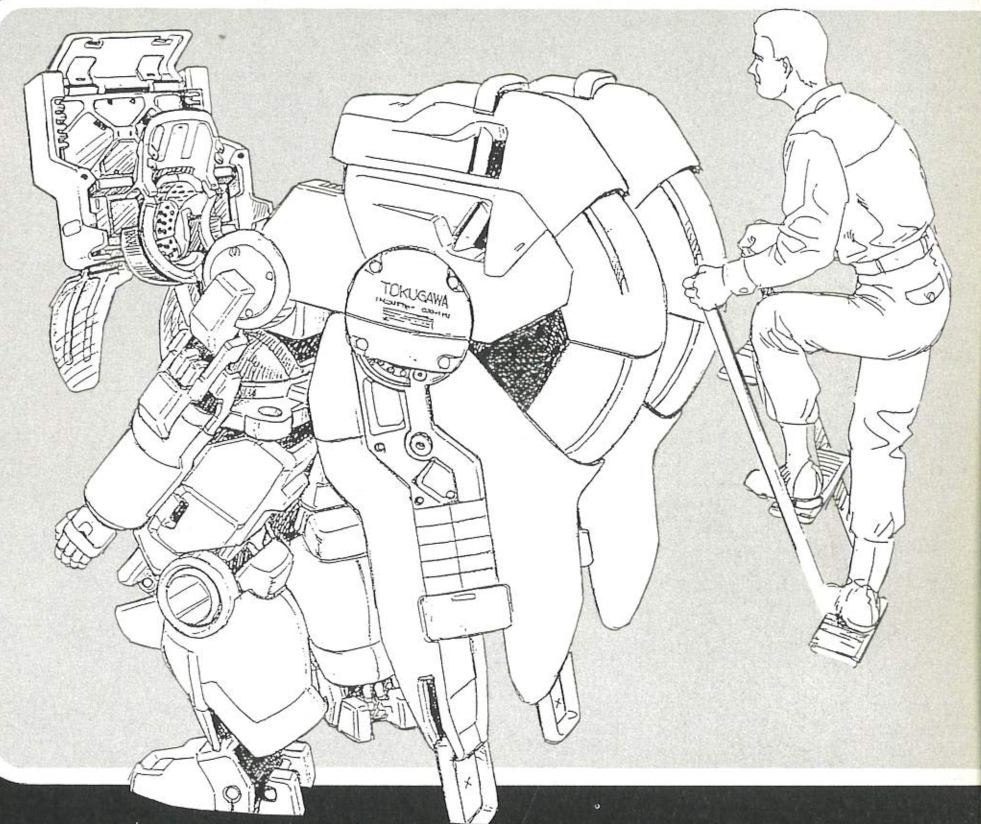


最新作であるPS版のポスター。ジョナサン、レッドウッド、カレンの3人が象徴的に描かれている。

PC-9821



PC-9821版のポスター。ポリスノーツのオリジナルメンバーを静かなイメージで描いている。



いくつもの複雑な設定が用意されている『ポリスノーツ』。ここでは、初期のPC-9821版から、最新作のプレイステーション版まで、実際に使用された設定資料の数々を紹介していこう。ゲーム画面の中だけでは見えなかった、新たな発見があるかもしれない。

POLICENAUTS
OFFICIAL ART

Jonathan Ingram ……………………………ジョナサン・イングラム



30歳。元ポリスノーツのオリジナルメンバー。作業中、ユーリーの暴走事故で25年間もの間、宇宙を漂流する。そのため救助されてから以降、宇宙恐怖症にかかる。

現在はオールドL.A.でネゴシエーターまがいの仕事をしている。銃はベレッタ92Fを愛用。

CHARACTER'S VOICE………田中秀幸



これだけの重い過去を背負いながら、それを振り払うほどの強さ、そしてやさしさを秘めた男、ジョナサン・イングラム。演じる側にとっては、とてもやりがいのあるキャラクターでした。こんな素晴らしい作品が出来上がったことをうれしく思います。

DIRECTOR'S COMMENT……小島秀夫

25年間の空白を持ったジョナサンのキャラクターを表現するためにいろいろな小物を使いました。タバコ、時計、バッジなどです。

これらはジョナサンの過去への執着心を具現化したものであると同時に旧人類を象徴するものです。

TYPE 3DO

3DO版映像のために、リライトされたジョナサン・イングラム。デザインはアニメ部分の演出・作画を担当したAICである。

アニメらしさを意識してか、9821版よりも全体に丸みを帯びた描線で描かれている。年齢も若干若くみえる。



▶愛用のベレッタ92Fを構えるジョナサン・イングラム。

▼ポリスノーツ時代のジョナサン。髪も短く、表情も希望に満ち溢れている。



▶ジョナサンの基本的スタイル。ポリスノーツバッジをいつも身につけている。



▶9821版よりも、くだけた表情が多い。

ラフ設定

アニメ版の設定を起こすために描かれたラフ設定。これを見ると、9821版からの変化がよく判る。顔が小さく、脚が長いのがその特色だ。また、作品中では、あまり見ることのできなかったアクションポーズなども見ることができる。



▲アニメ的なパースのつけ方やポーズなどを採用している。

TYPE 9821

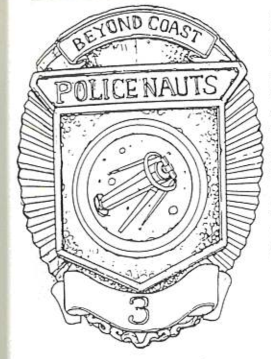
オリジナルである9821版の設定。丸みを帯びたアニメ版設定と比べ、全体にシャープな描線が9821版の特徴といえる。

そのためか表情集も、どちらかといえば硬めの表情が多く、いかにも「ハードボイルド」的な雰囲気を漂わせている。



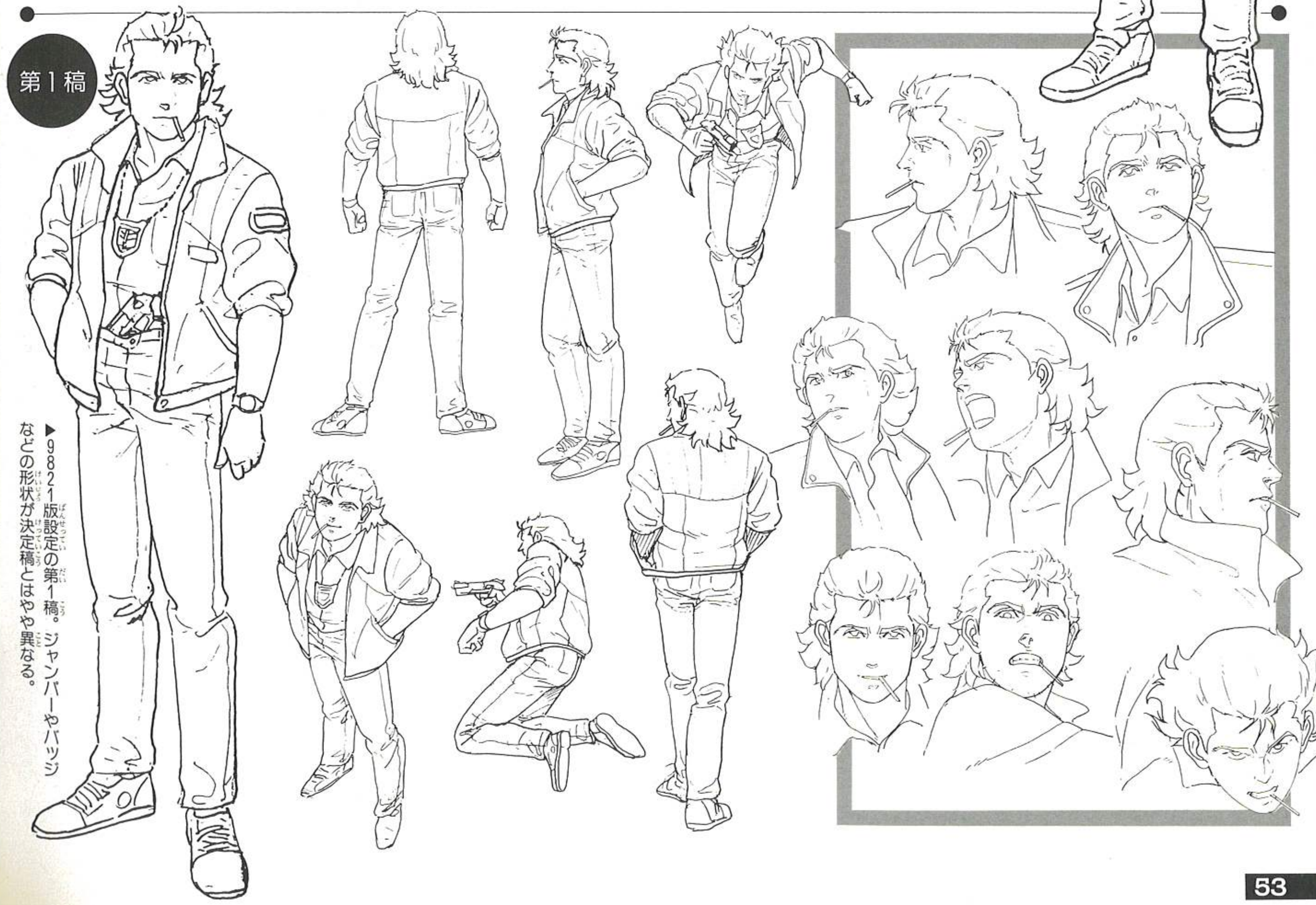


▶9821版設定の決定稿。リアルで均整のとれたプロポーションをしている。



◀ポリスノーツバッジ。ジョナサンが宝物のように、いつも首から下げている。





▶9821版設定の第1稿。ジャンパーやバッジなどの形状が決定稿とはやや異なる。

Karen Hojyo ……………………カレン北条



26歳。ジョナサンの元妻であるロレイン北条の娘。BBCの人気ニュースキャスターでもある。しかし、宇宙線被曝による再生不良性貧血にかかり、現在は仕事は休養中。骨髄移植のドナーを待っている。母であるロレインには複雑な感情を抱いている。

CHARACTER'S VOICE …井上喜久子



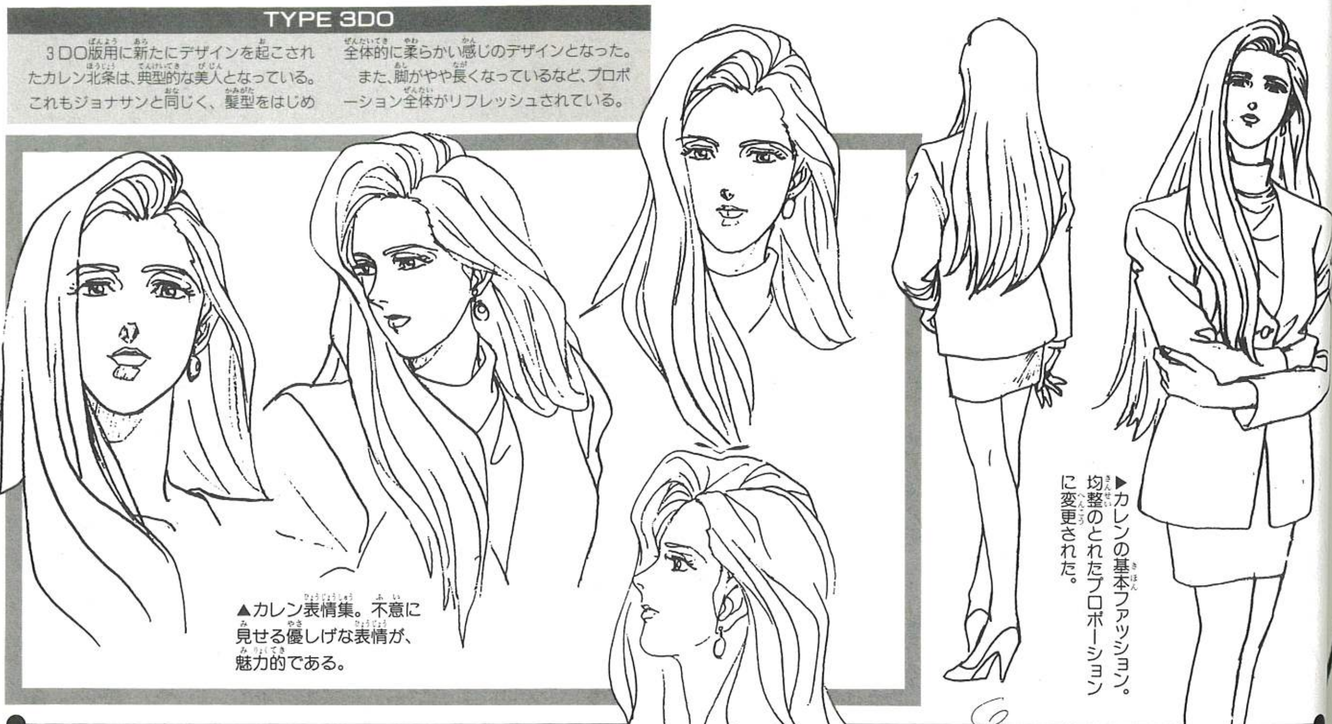
初めてカレンの絵を見たとき、「ああ、なんて美しくて素敵な人なんだろう」と完全に一目ぼれ状態になってしまったため、イメージを崩さないようにと緊張しながら演じさせていただきました。内容も映画のような奥深さがあって感動的です。

DIRECTOR'S COMMENT ……………小島秀夫

男なら誰でも夢見る理想の戦う女性ではないでしょうか? アクションの中で「静のアクション」を表現するために創りました。持病と闘いながら、精神力で前へ前へ行動する彼女の姿は心のエネルギーの象徴です。企画当初は桐島かれんさんをイメージしました。

TYPE 3DO

3DO版用に新たにデザインを起こされたカレン北条は、典型的な美人となっている。これもジョナサンと同じく、髪型をはじめ全体的に柔らかい感じのデザインとなった。また、脚がやや長くなっているなど、プロポーション全体がリフレッシュされている。

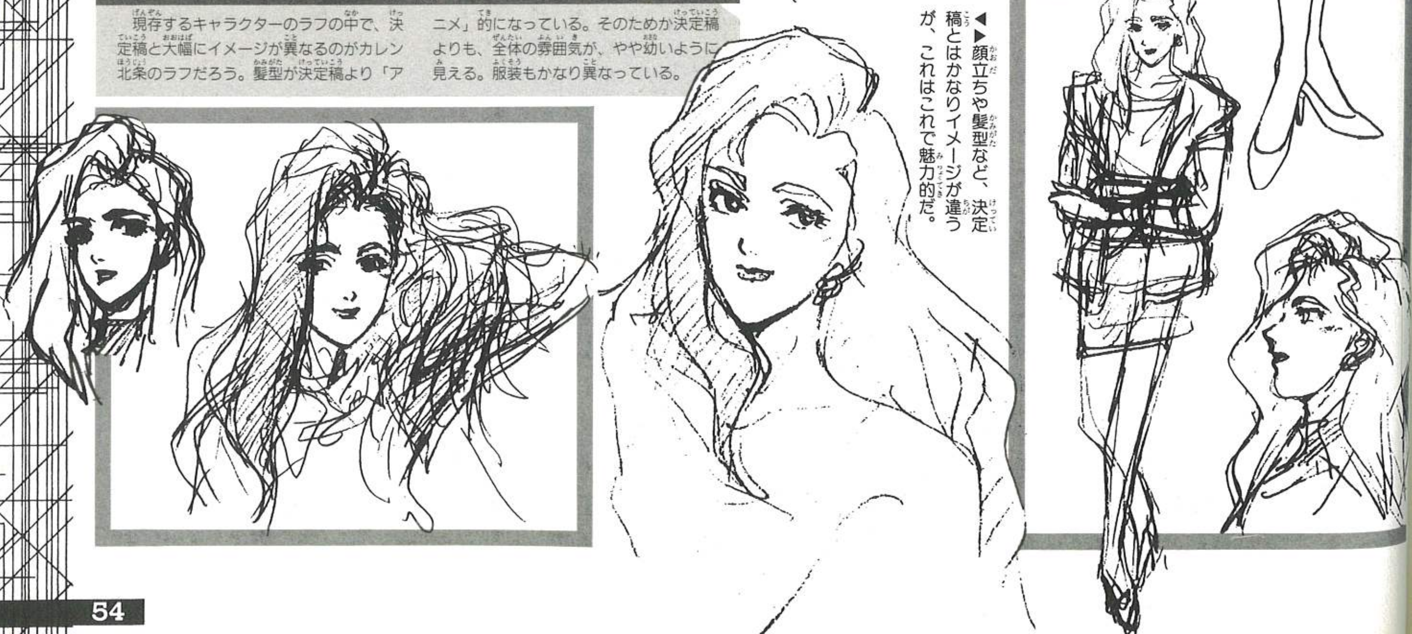


▲カレン表情集。不意に見せる優しげな表情が、魅力的である。

▶カレンの基本ファッション。均整のとれたプロポーションに変更された。

ラフ設定

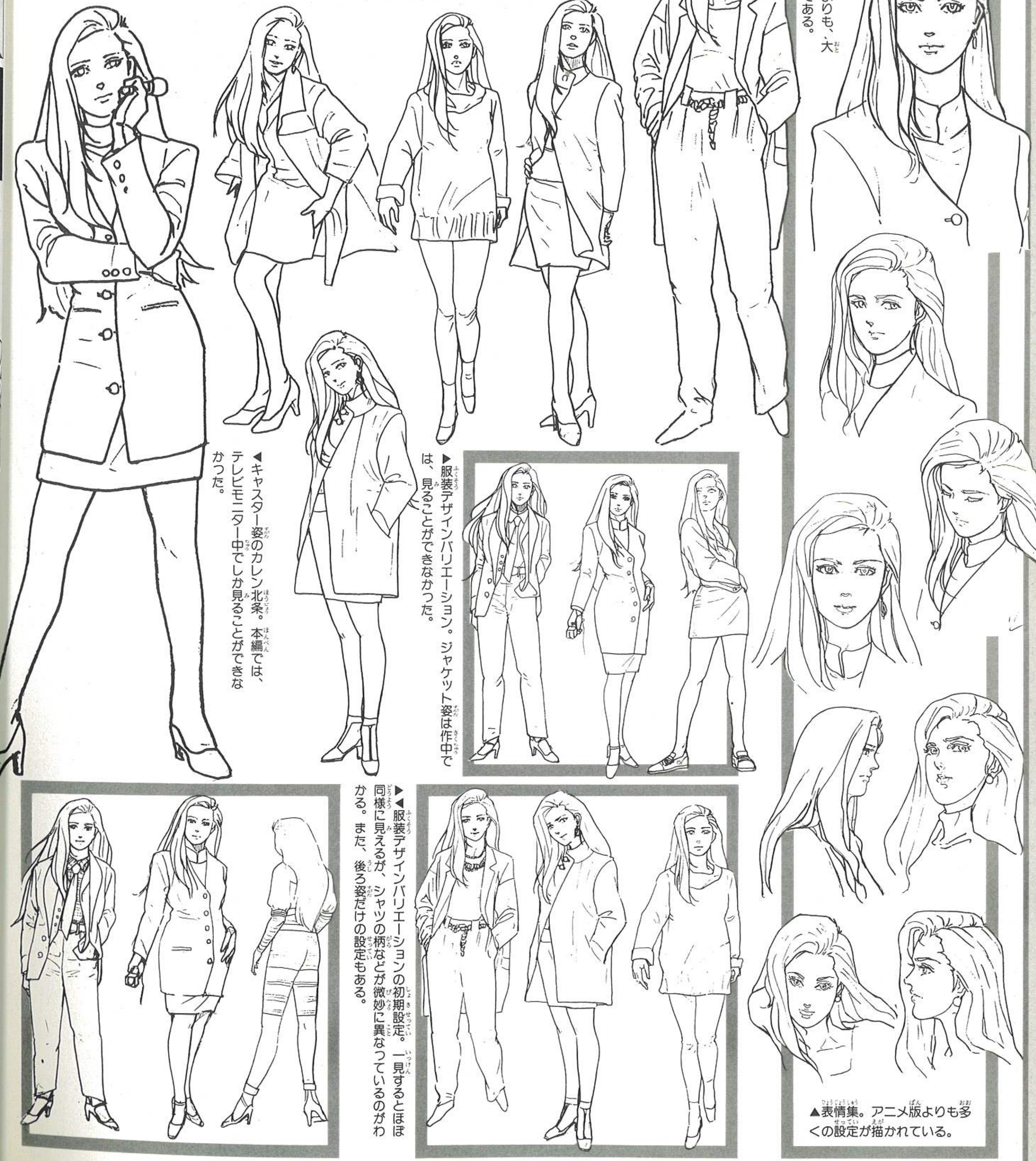
現存するキャラクターのラフの中で、決定稿と大幅にイメージが異なるのがカレン北条のラフだろう。髪型が決定稿より「アニメ」的になっている。そのためか決定稿よりも、全体の雰囲気が、やや幼いように見える。服装もかなり異なっている。



◀▶顔立ちや髪型など、決定稿とはかなりイメージが違うが、これはこれで魅力的だ。

TYPE 9821

3DO版に比べて、リアルな印象を受けるのが9821版カレン。設定もファッションのバリエーションが数多く用意されているのが特色だ。ややエキゾチックな顔立ちなのは、日本人とのハーフということを意識してのことだろう。



◀キャスター姿のカレン北条。本編では、テレビモニター中でしか見ることができなかった。

▲服装デザインバリエーション。ジャケット姿は作中では、見ることができなかった。

◀▶服装デザインバリエーションの初期設定。一見するとほぼ同様に見えるが、シャツの柄などが微妙に異なっているのがわかる。また、後ろ姿だけの設定もある。

▼カレンのファッションバリエーション。作中には登場しないが、魅力的である。

▶3DO版よりも、大人びた表情である。

▲表情集。アニメ版よりも多くの設定が描かれている。

Ed Brown ……エド・ブラウン



55歳。ジョナサンと同じく元ポリスノーツのオリジナルコップ。ロス警察時代には、ジョナサンとコンビを組んで活躍し、表彰されるまでに至る。現在、BCP風紀課主任。ビヨンドで娘のアナと養子マークの3人で暮らす。妻は数年前に死亡。

CHARACTER'S VOICE 飯塚昭三



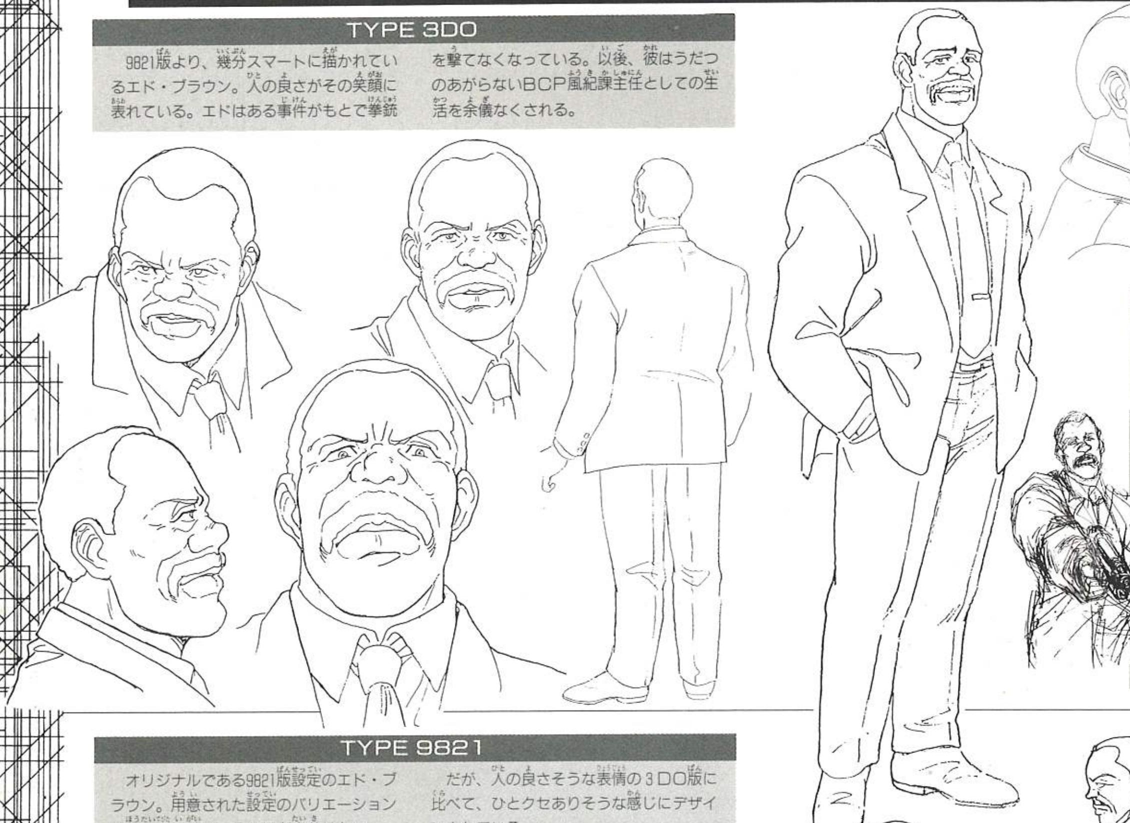
大人のムードのあるゲームですね。だけど、渋い中年おじさんってのを、いつの間にか楽しくできるようになったのはこわい。また、アクションあり、シューティングあり、ミステリーありのアリゲーター!! ジョナサン役の田中君がとてもよいではないですか。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫

エドもジョナサンと同様しがらみを引きずったキャラクターですが、表面上にはあえて露出させず、セリフや行動に反映するようにしました。情けない中年の姿の裏側に真の男らしさを秘めたナイスガイです。エドは飯塚さんの名演技によるところが大きいです。

TYPE 3DO

9821版より、幾分スマートに描かれているエド・ブラウン。人の良さがその笑顔に表れている。エドはある事件がもとで拳銃を撃てなくなっている。以後、彼はうだつのあがらないBCP風紀課主任としての生活を余儀なくされる。



▶ポリスノーツ時代のエド。

ラフ設定

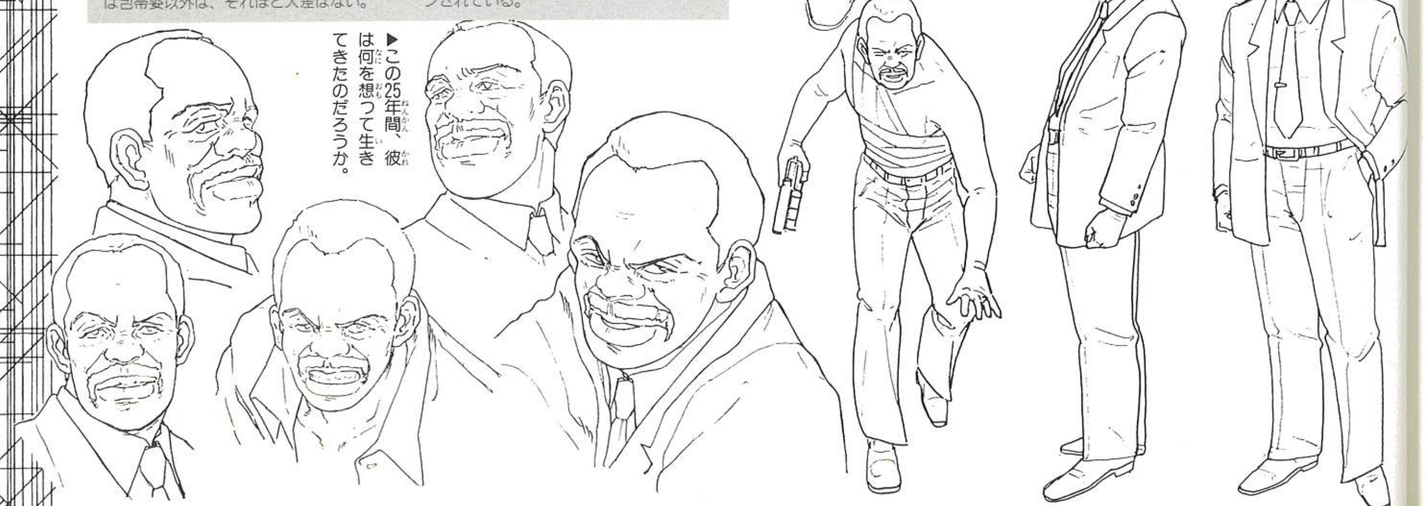
9821版や3DO版の決定稿よりも、厳しい表情のエド・ブラウン。マークの描いたエドの絵のラフがたのしい。



▼マークが描いたエドの絵。

TYPE 9821

オリジナルである9821版設定のエド・ブラウン。用意された設定のバリエーションは包帯姿以外は、それほど大差はない。だが、人の良さそうな表情の3DO版に比べて、ひとクセありそうな感じにデザインされている。



▶この25年間、彼は何を想って生きてきたのだろうか。

Tony Redwood…トニー・レッドウッド



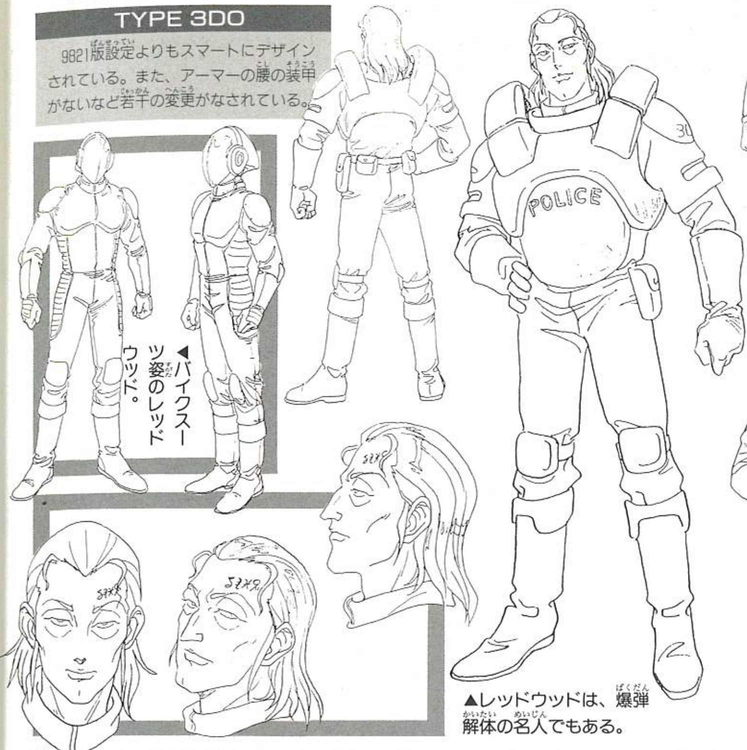
23歳、BCP、AP隊員。フローズナーだ

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫

彼は悪の象徴でもあり、テクノロジーと人の傲慢さが生んだ被害者でもあります。

TYPE 3DO

9821版設定よりもスマートにデザインされている。また、アーマーの腰の装甲がないなど若干の変更がなされている。

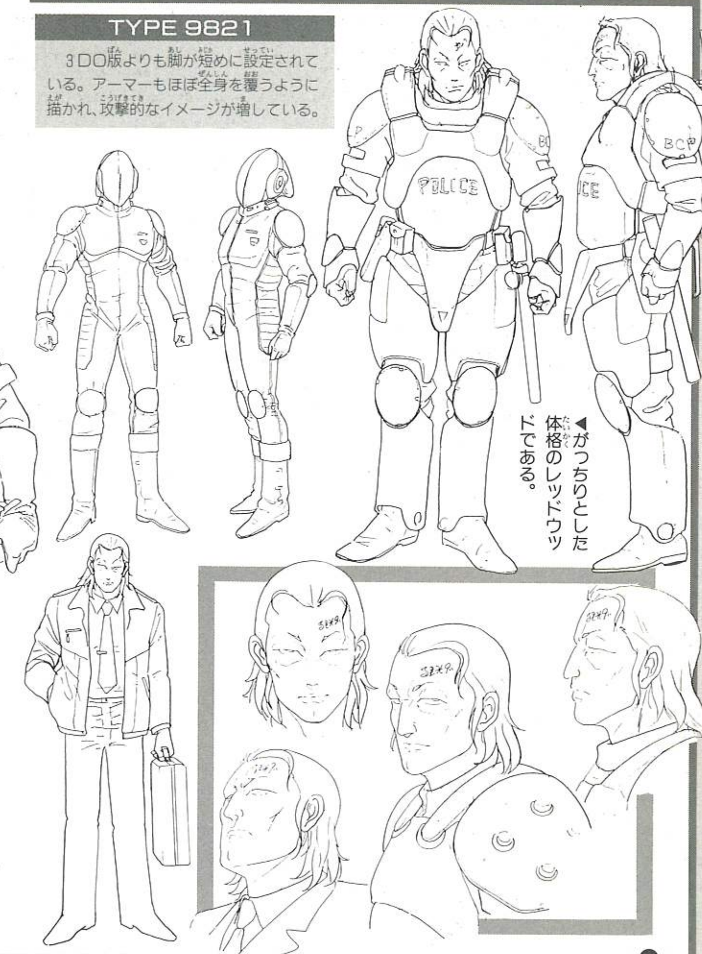


◀バイクスーツ姿のレッドウッド。

▲レッドウッドは、爆弾解体の名人でもある。

TYPE 9821

3DO版よりも脚が短めに設定されている。アーマーもほぼ全身を覆うように描かれ、攻撃的なイメージが増している。



◀がっちりとした体格のレッドウッドである。

Lorraine Hojyo ……ロレイン北条



ジョナサン・イングラムのかつての妻。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫

「きれいに老ける」というのをアニメ調の絵で表現するのはかなりきついですね。

TYPE 3DO

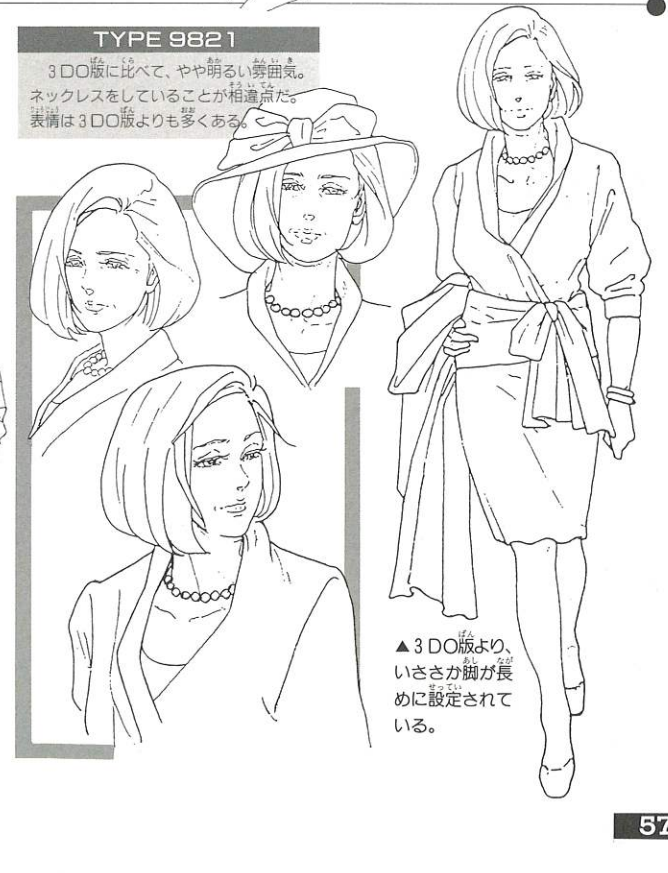
過去に何かを持っている女性のような感じに描き直されたロレイン。美しく年をとっている女性である。



▲すでに55歳だが、その美貌は衰えてはいない。また服装も豪華で生活の豊かさを物語っている。

TYPE 9821

3DO版に比べて、やや明るい雰囲気。ネックレスをしていることが相違点だ。表情は3DO版よりも多くある。



▲3DO版より、いささか脚が長めに設定されている。

Gatse Becker …ゲイツ・ベッカー



元ポリスノーツメンバー、現在BCP本部長。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫

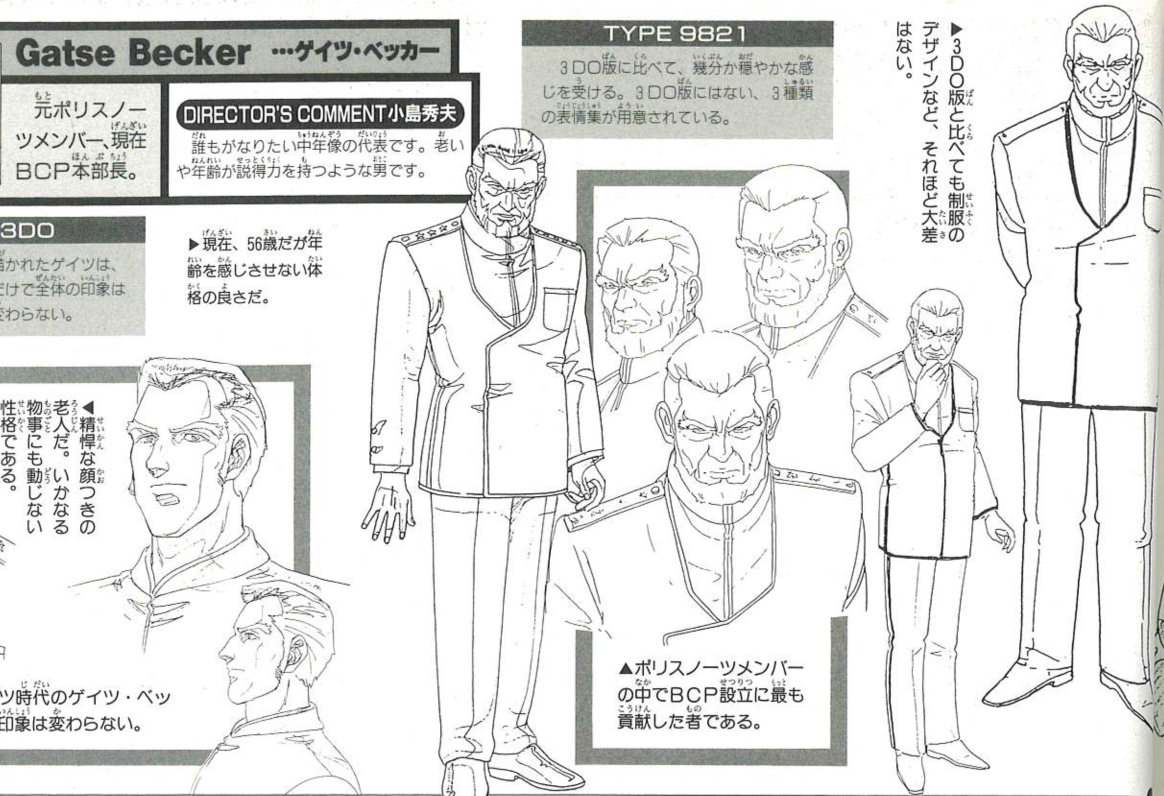
誰もがなりたい中年像の代表です。老いや年齢が説得力を持つような男です。

TYPE 3DO

アニメ用に新たに描かれたゲイツは、ポーズが若干異なるだけで全体の印象はほぼオリジナル版と変わらない。

TYPE 9821

3DO版に比べて、幾分か穏やかな感じを受ける。3DO版にはない、3種類の表情集が用意されている。



▶現在、56歳だが年齢を感じさせない体格の良さだ。

▶3DO版と比べても制服のデザインなど、それほど大差はない。

◀精悍な顔つきの老人だ。いかなる物事にも動じない性格である。

▶ポリスノーツ時代のゲイツ・ベッカー。精悍な印象は変わらない。

▲ポリスノーツメンバーの中でBCP設立に最も貢献した者である。

Joseph Sadaoki Tokugawa ジョゼフ・サダオキ・トクガワ



60歳。トクガワグループの総裁である。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫

トクガワは権力とカリスマの象徴なので、家紋のついた派手なマントを着せました。

TYPE 3DO

9821版よりも、より"悪役"らしさの増した顔つきに描き直されている。ポリスノーツ時代との変化も面白い。

TYPE 9821

オリジナル設定である9821版。無表情であることが、より威圧感を与えるということのわかる典型的デザインである。



▲ポリスノーツ時代のジョセフ・サダオキ・トクガワ。

▲ジョセフ・サダオキ・トクガワの基本スタイル。よく見ると日本の着物をアレンジしたデザインである。

Salvatore Toscanini ……サルバトーレ・トスカニーニ



58歳。元ポリスノーツ。月面保安責任主任。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫

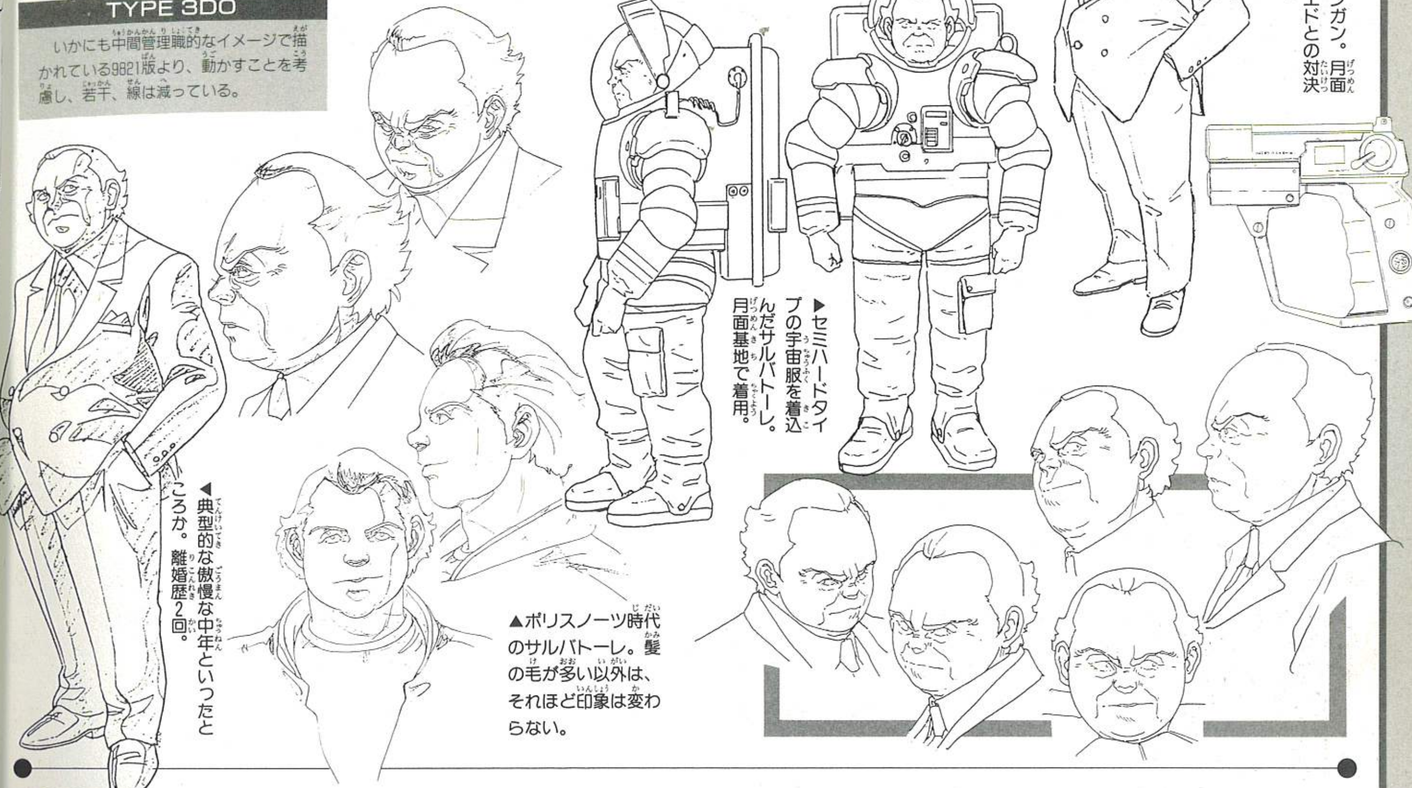
彼は権力側や多数派につくタイプの人間です。卑屈さの割には成功していません。

TYPE 3DO

いかにも中間管理職的なイメージで描かれている9821版より、動かすことを考慮し、若干、線は減っている。

TYPE 9821

設定画自体は3DO版と、ほとんど違いがないが、セミハード宇宙服姿とスタンガンは9821版のみに設定されている。



▼サルバトーレのスタンガン。月面基地で、ジョナサンとエドとの対決に使用された銃である。

▶セミハードタイプの宇宙服を着込んだサルバトーレ。月面基地で着用。

◀典型的な傲慢な中年といったところか。離婚歴2回。

▲ポリスノーツ時代のサルバトーレ。髪の毛が多い以外は、それほど印象は変わらない。

Jun Ishida ……ジュン石田



24歳。ビヨンド生まれの日系Ⅱ世。内向的だ。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫

内向的なビヨンズということで、オタク的なイメージを強調しました。

TYPE 3DO

年より老けてみえるのが特色のジュン石田。あまり出番がないためか、設定画の数は少ない。

TYPE 9821

3DO版とまったく同じといってもいいだろう。ただ、死体になったデザインは、9821版のみ存在する。



▶トクガワ製薬からBCCHに出向中。薬局の管理と運営を任されている。いささかオタク的な人物でもある。

Meryl Silverburgh……メリル・シルバーバーグ

24歳。BCP風紀課刑事。地球生まれの地球育ち。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫
彼女は地球（土）と子宮（母）の象徴です。胸が大きいのはその意図からです。

TYPE 3DO
9821版よりやや童顔にデザインが描き直されているものの、メリルのワイルドな雰囲気はそのまま残っている。



▲ハイテク特殊部隊のフォックス・ハウンド最後の隊員である。

TYPE 9821
3DO版と比べて、リアルで若干年齢が上のような感じに設定されている。いかにも特殊部隊出身の女性といった感じだ。



▲正義感が強く男勝り。「バイク」と「戦うこと」が趣味という女性だ。

Dave Forrest……テイブ・フォレスト

25歳。BCP風紀課刑事。地球に憧れている。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫
彼は地球に憧れる一方、無意識にテクノロジーに染まっている微妙なビヨンズです。

TYPE 3DO
9821版とは、シャツのデザインが異なっている。HOME（地球）マークがプリントしてある。

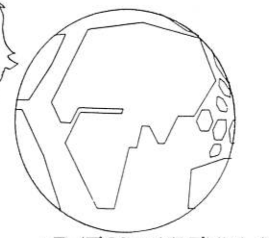


◀子供の頃から地球に住むことを夢見ていた。



▶鼻が赤く、そばかす顔。常に笑っているような目だ。

HOME



▲テイブのシャツにプリントされた地球をかたどったマーク。

TYPE 9821
3DO版よりも、脚が長く細身のデザインだ。またシャツにHOMEのプリントがないのも9821版の大きなポイントだ。



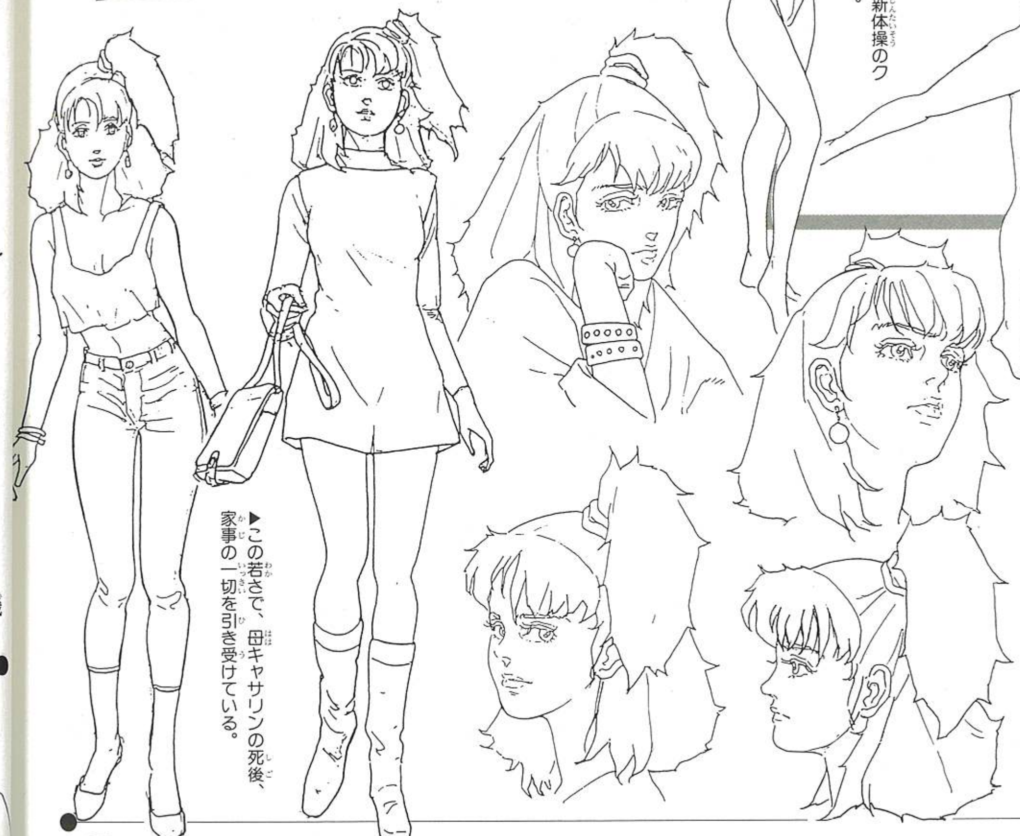
▶テイブはハンバーガーが大好物。いつも手にしている。



Anna Brown……アナ・ブラウン

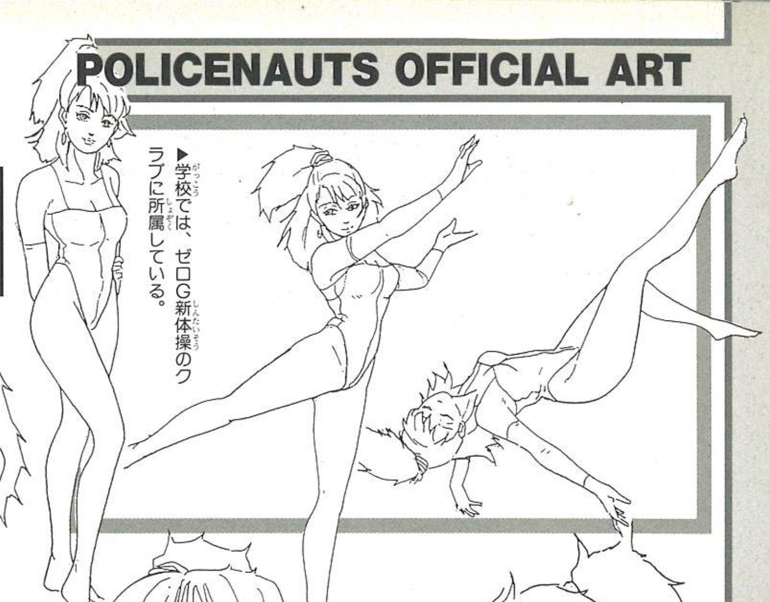
16歳。エドの娘。ゼロG新体操の選手でもある。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫
企画上ではほとんど意味のないキャラクターです。アナのファンの人ごめんなさい。



▶この若さで、母キャサリンの死後、家事の一切を引き受けている。

▶エドの娘とは思えないほどの美人。しかし、まだ16歳。不意にあどけない表情をすることもある。



▶学校では、ゼロG新体操のクラブに所属している。

Marc Brown…マーク・ブラウン

8歳。エドの養子。言葉を話すことができない。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫
言葉では表現できない感情をどう伝えるかというラストの部分で悩みました。

TYPE 3DO
内向的で人見知りが激しい性格。3DO版のデザインはその「陰」の部分を強調するようにリライトされている。



▲少年らしい笑顔は、彼から失われてしまったのか。

▶絵を描くことに特別な才能を持っている。



TYPE 9821
3DO版同様、9821版でも、「陰」を感じさせるデザインであることは基本的に変わらない。

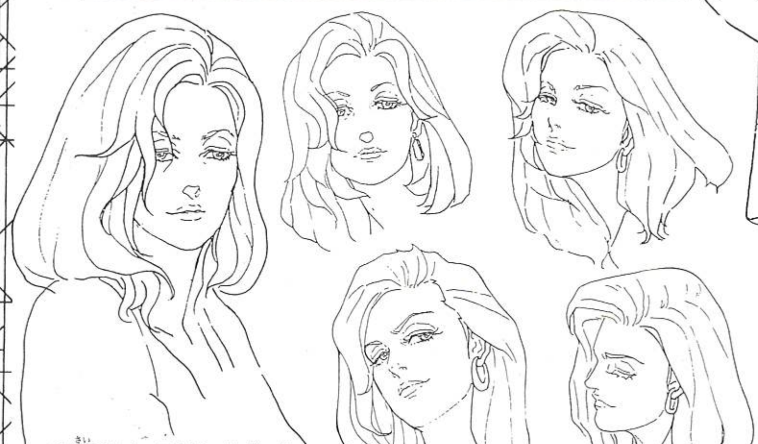


▲どこか寂しさを残した表情。やはり本当の両親を忘れられないのか。

Chris Goldwin …クリス・ゴドウィン

41歳。BCCHの理事長。医学博士号を持つ。

DIRECTOR'S COMMENT 小島秀夫
彼女が表面的な美に執着するのは、トクガワの悪行に手を貸していることの反動です。



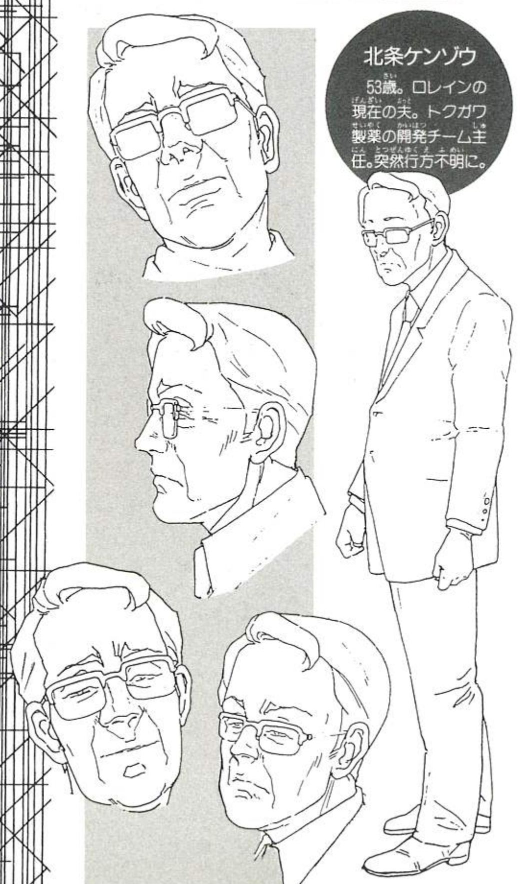
▲14歳のとき、マスコットガールとしてポリスノーツメンバーと共に、雑誌の表紙を飾ったこともある。



▲ファッションバリエーション。自意識過剰で、ビヨンドでは不道徳ともいわれる「香水」を使用している。

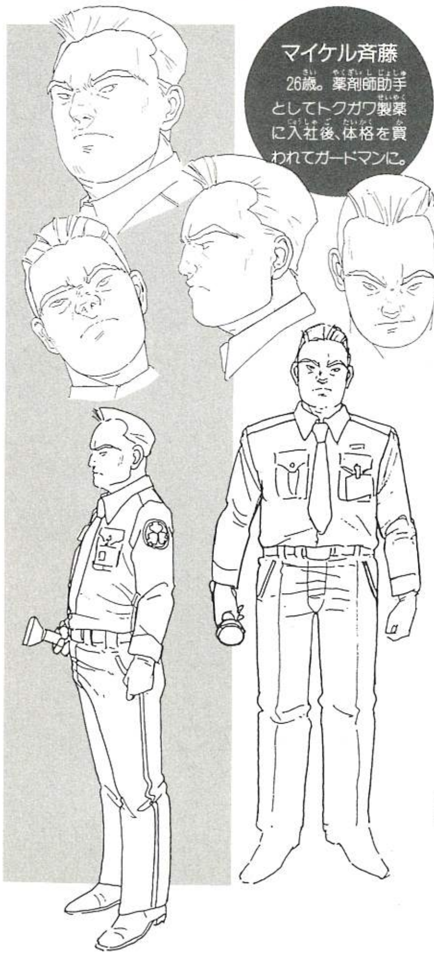
The other CHARACTERS

Kenzo Hojyo



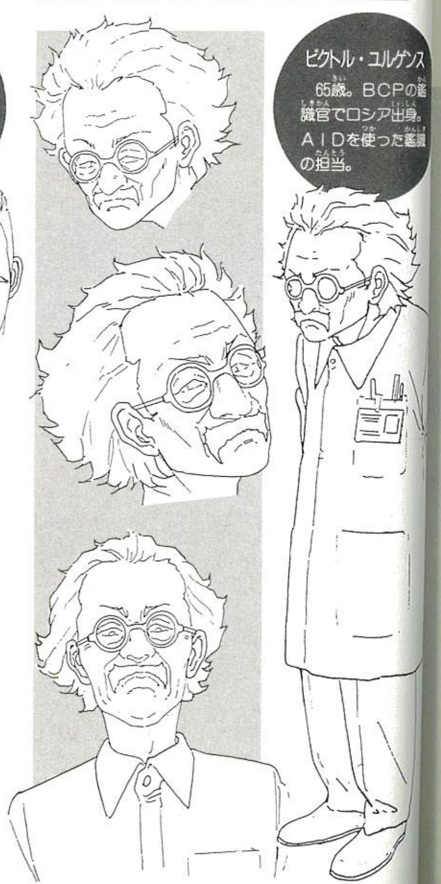
北条ケンゾウ
53歳。ロレインの現在の夫。トクガワ製薬の開発チーム主任。突然行方不明に。

Michael Saito



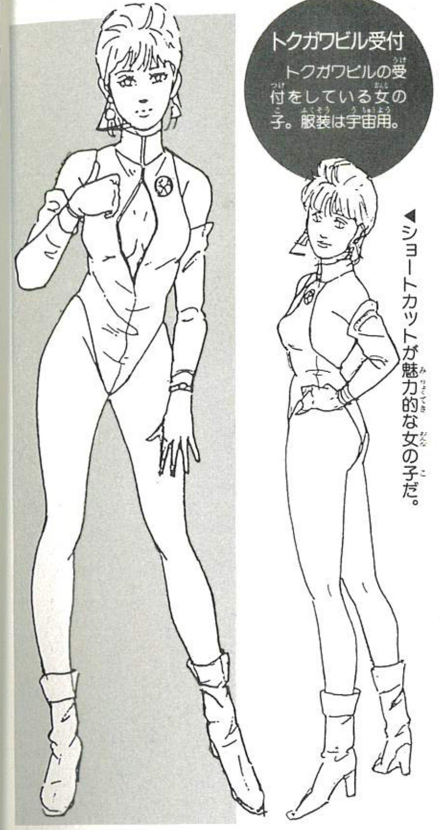
マイケル斉藤
26歳。薬剤師助手としてトクガワ製薬に入社後、体格を買われてガードマンに。

Victor Jurgens



ビクトル・ユルゲンス
65歳。BCPの鑑識官でロシア出身。AIDを使った鑑識の担当。

TOKUGAWA BLDG OPERATOR



トクガワビル受付
トクガワビルの受付をしている女の子。服装は宇宙用。

▲ショートカットが魅力的な女の子だ。

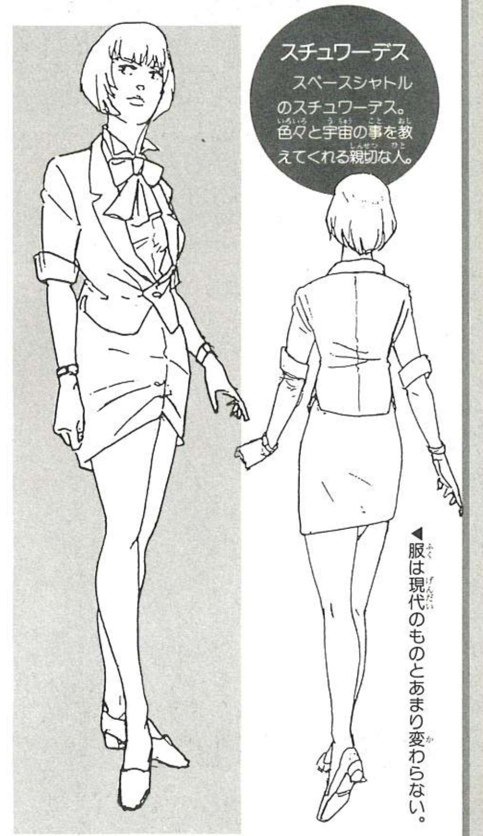
BCCH OPERATOR



BCCH受付
比較的地味だが、セミロングのヘアスタイルが魅力的な女の子である。

▲普段はきちんと業務を行っている。

STEWARDESS



スチュワーデス
スペースシャトルのスチュワーデス。色々と宇宙の事を教えてくれる親切な人。

▲服は現代のものとあまり変わらない。



全キャラクター対比

▲『ポリスノーツ』キャラクター全員集合。こうして見ると、各キャラクターの背丈がよくわかる。レッドウッドとメリルの身長がほぼ同じなのは意外といえば意外である。



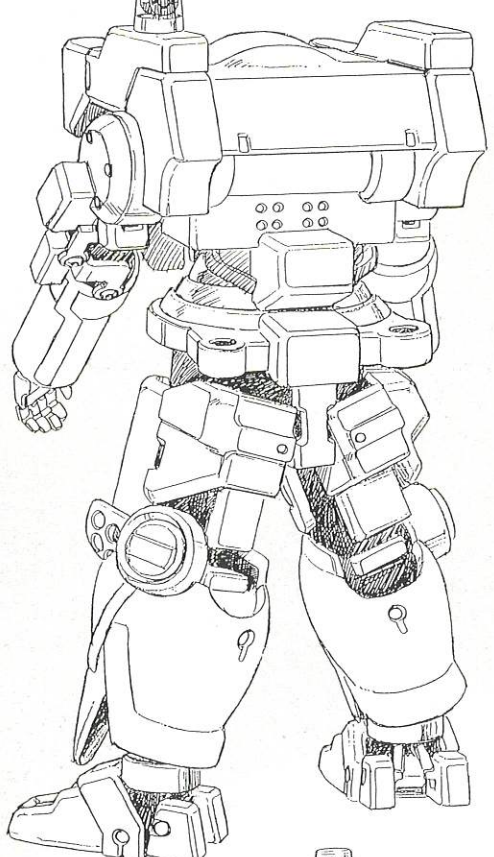
ポリスノーツメンバー対比表

▶オリジナルのポリスノーツメンバー集合図。皆まだ若い。この希望に満ちたプロジェクトが、様々な悲劇の引き金になろうとは……。

EMPS
GODDARD

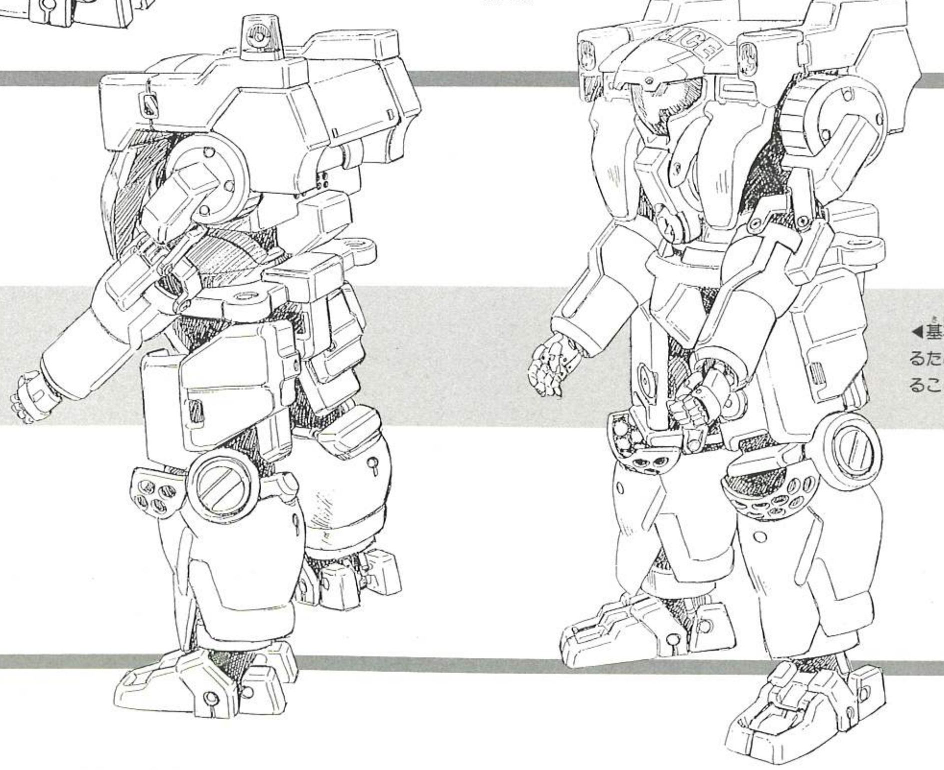


〈ゴダード〉
AP隊使用の量産型EMPS。大型飛行ユニットを装備可能。

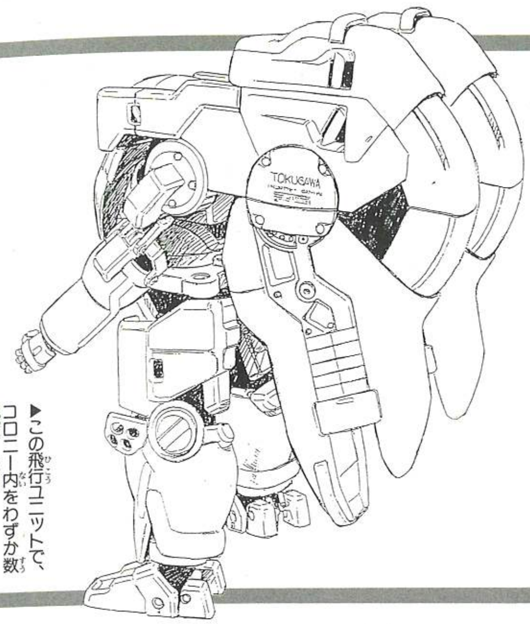




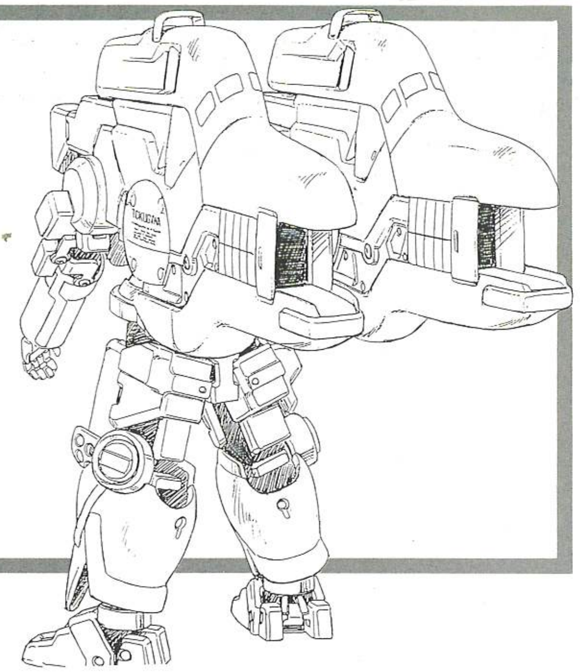
▶レッドウッドが使用する機種。装甲性が高く、捜査用各種センサー、アナライザー、衛星間通信システムなどが装備されている。

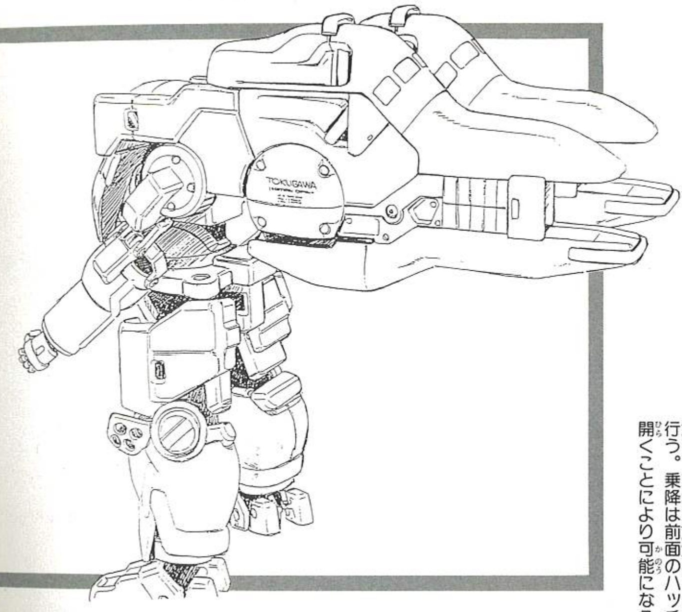


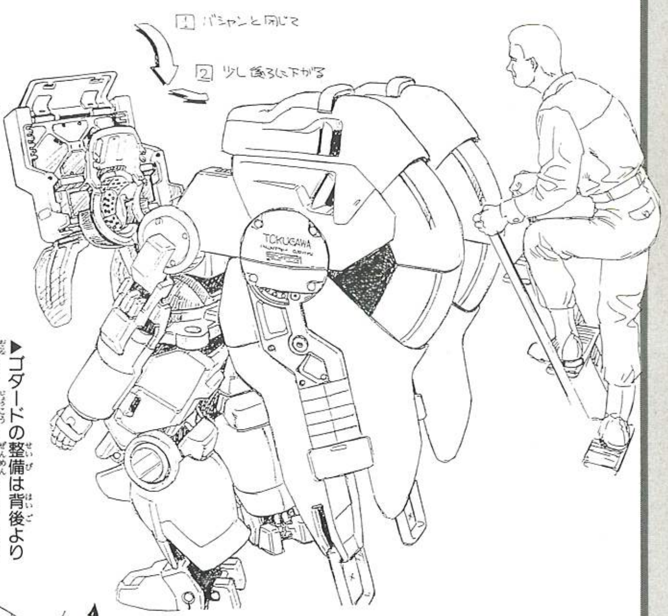
◀基本的にパワードスーツであるため、中身は空洞となっていることがわかるだろう。



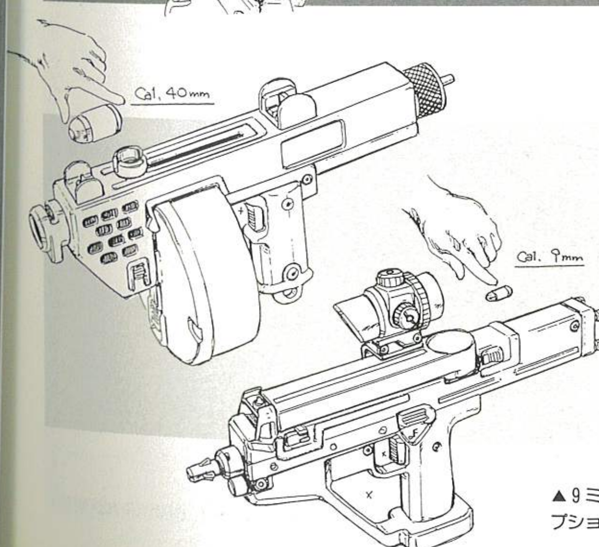
▶この飛行ユニットで、コロニー内をわずか数十分で探索できる。

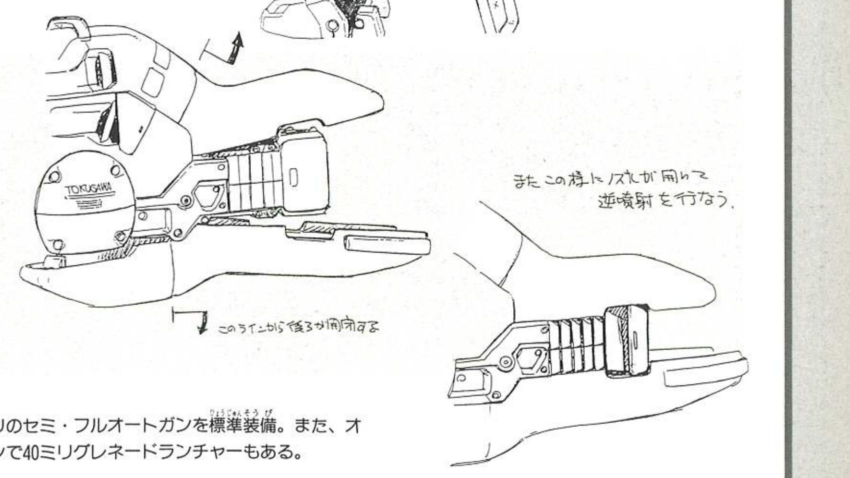




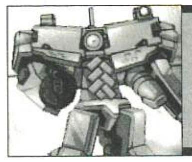


▶ゴダードの整備は背後より行う。乗降は前面のハッチが開くことにより可能になる。



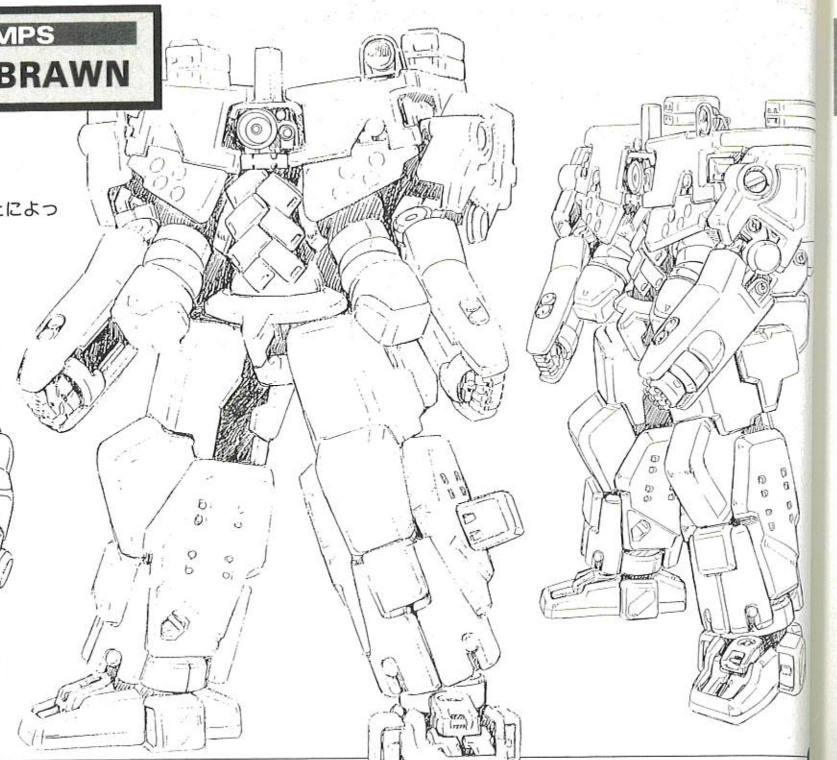


▲9ミリのセミ・フルオートガンを標準装備。また、オプションで40ミリグレネードランチャーもある。

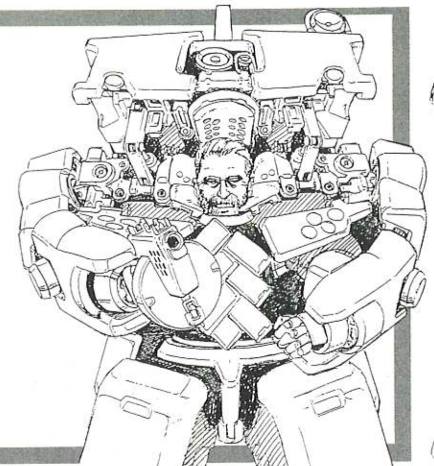


〈フォン・ブラウン〉
トクガワ重工が開発した軍用試作EMPS。ゲイツが搭乗。

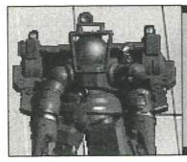
EMPS
VON BRAWN



▶ゴダードの弱点であった胸部をチョバムで補強することによって、様々な戦闘に耐えうる強度を確保している。

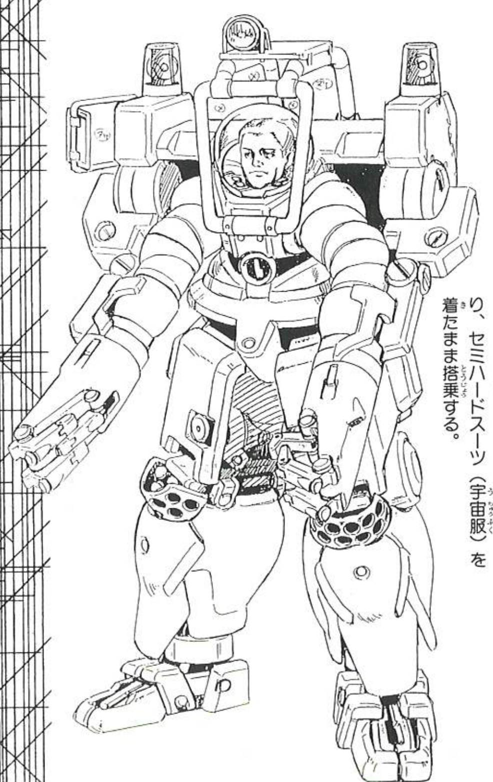


▶ハッチを開いた状態。着用者を、完璧に保護する構造を持っているのがわかる。

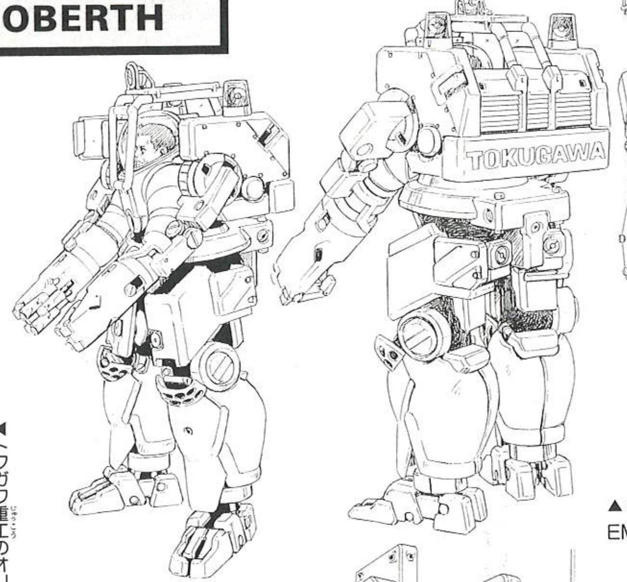


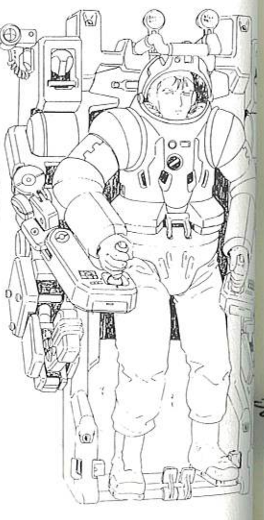
〈オーベルト〉
トクガワの月面工場で使用されている未登録のEMPS。

EMPS
OBERTH

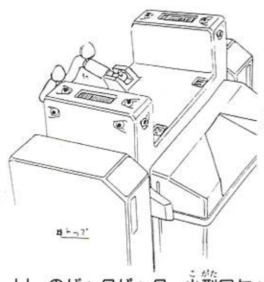


◀トクガワ重工のオリジナル機であり、セミハードスーツ（宇宙服）を着たまま搭乗する。

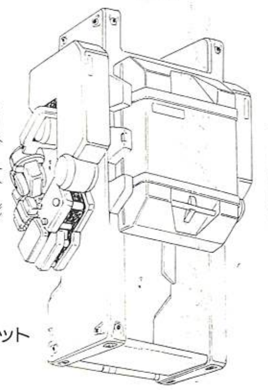


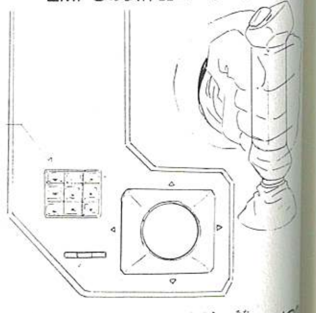


▲オーベルトの原型ともいえるEMPSの試作品ユーリー。



▲ユーリーのバックパック。小型ロケットを搭載し、本格的な宇宙飛行も可能。

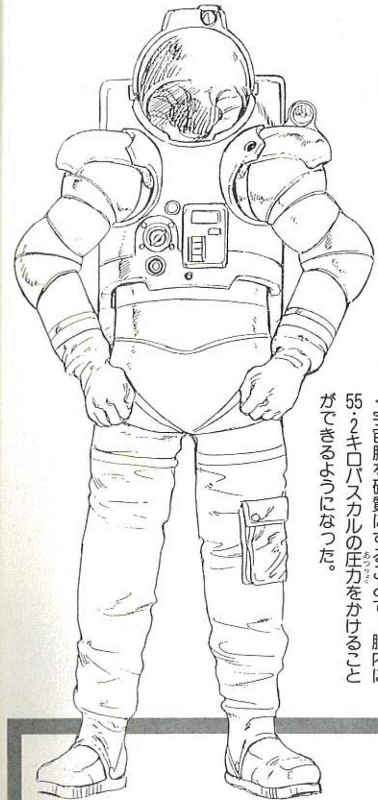




▲簡易フィードバック機能を備えた4つのマニピュレーターを操作できる。

SPACE SUIT

第五世代の半硬式船外活動宇宙服。これまでのソフトスーツの弱点であった与圧時間や予備呼吸の問題をクリアした宇宙服だ。



◀宇宙服を硬質にすることで、服内に55・2キロパスカルの圧力をかけることができるようになった。



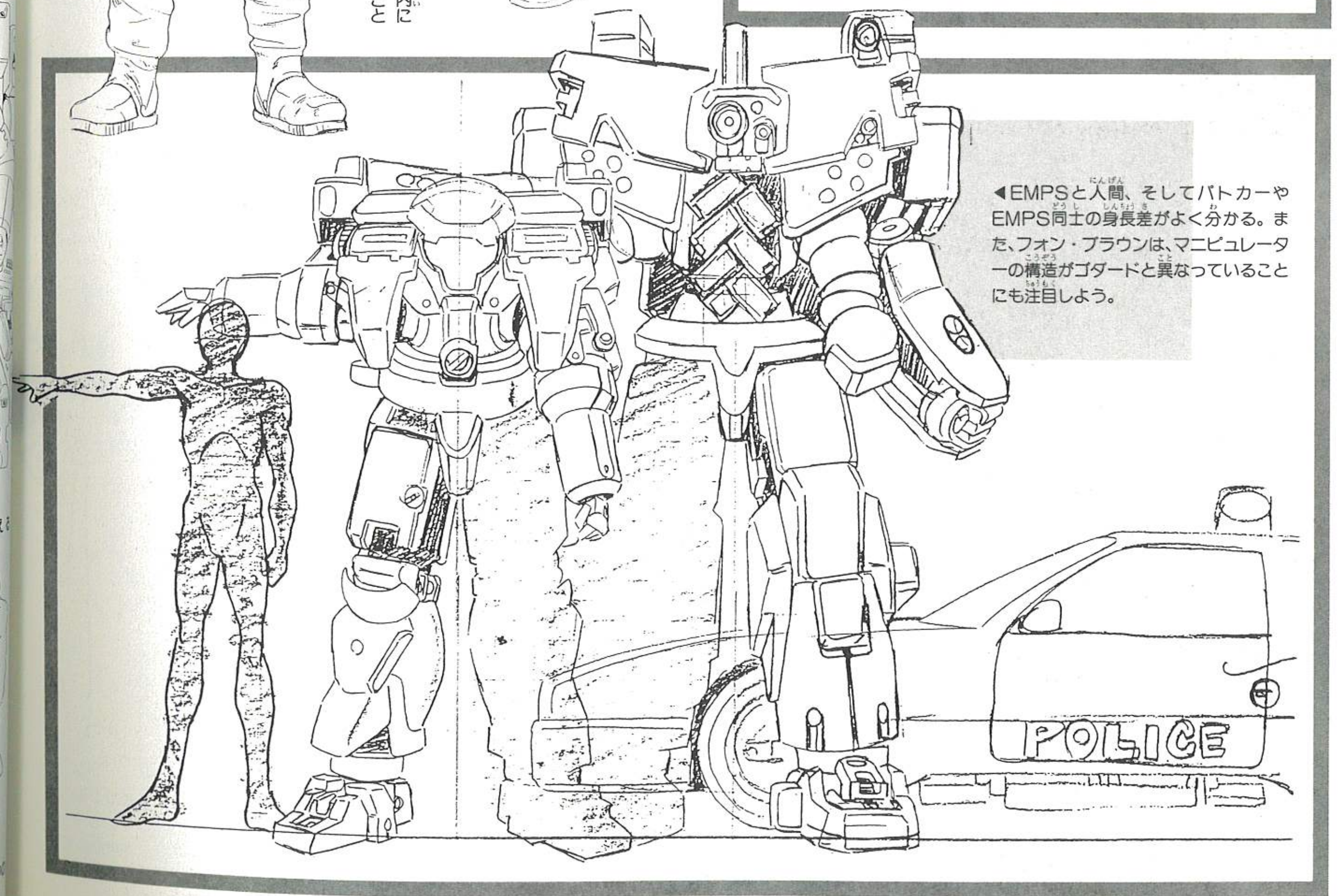
◀腕や脚などに部分的にウレタン樹脂などの軟らかい材質を使用することで、より自由な船外活動が可能となった。



▼VRセンサーなどの様々な機能を有しているのが特徴である。

▶ウレタン樹脂などの軟らかい材質を使用。

▲火星や危険を伴う宇宙作業以外はこのセミハードタイプを使用。

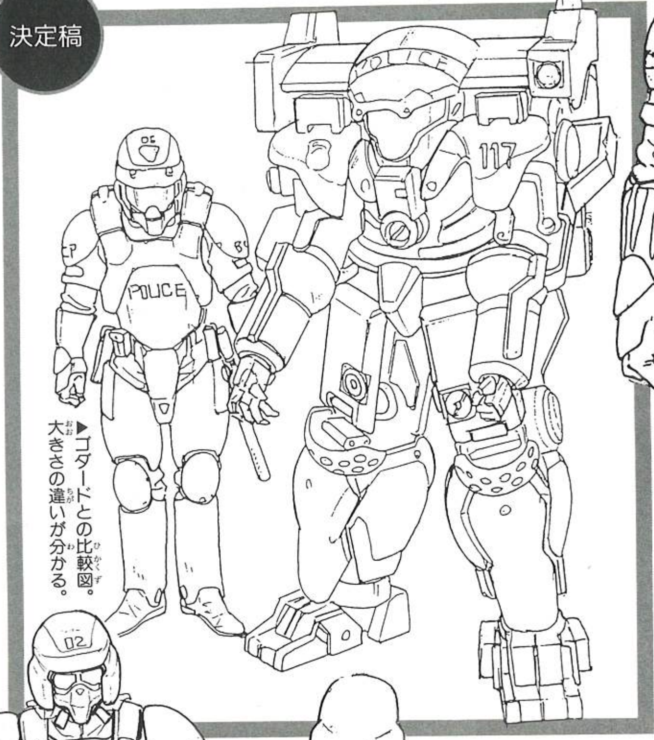


◀EMPSと人間、そしてパトカーやEMPS同士の身長差がよく分かる。また、フォン・ブラウンは、マニピュレーターの構造がゴダードと異なっていることにも注目しよう。

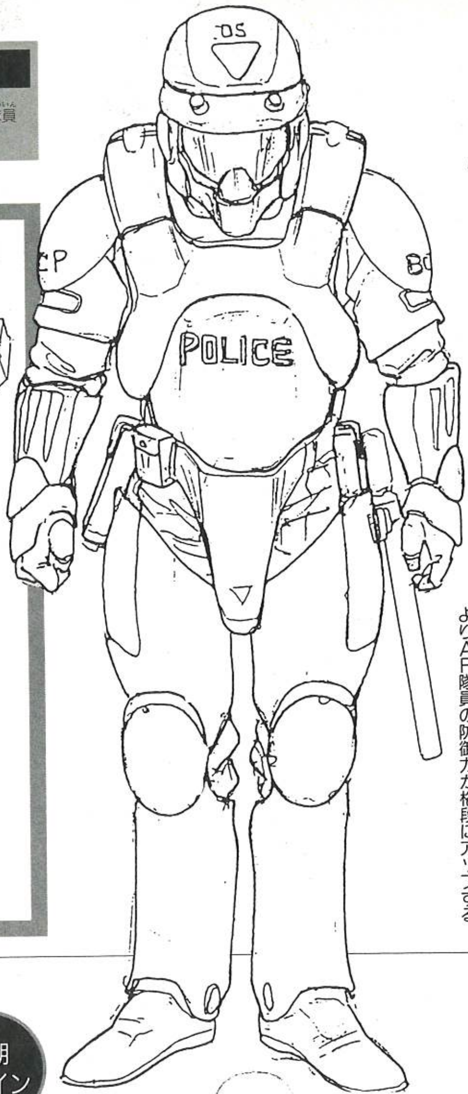
PROTECT GEAR

全員がフローズナーで構成されたAP(ADVANCED POLICE)が着用するプロテクトギア。レッドウッドをはじめ、AP隊員はこのアーマーを常に着用している。

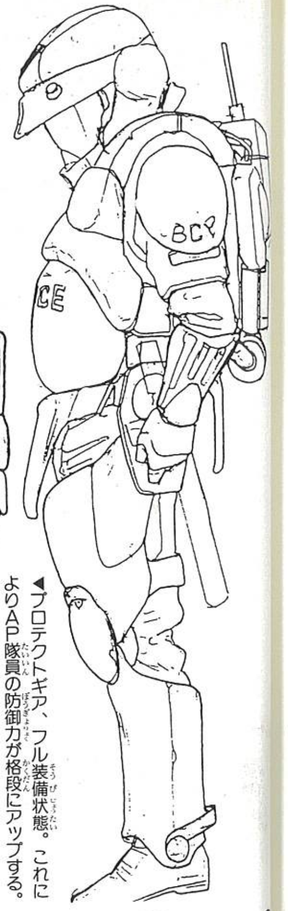
決定稿

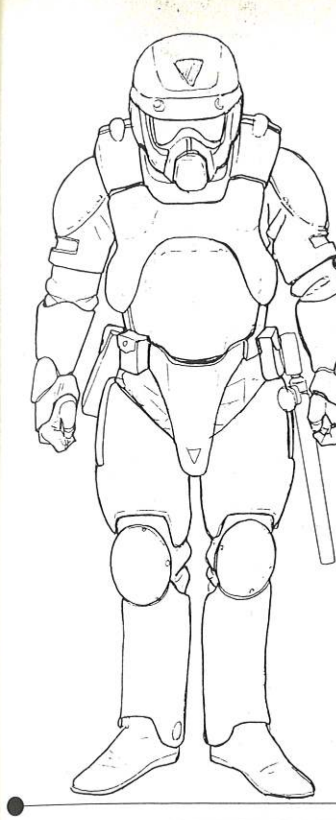


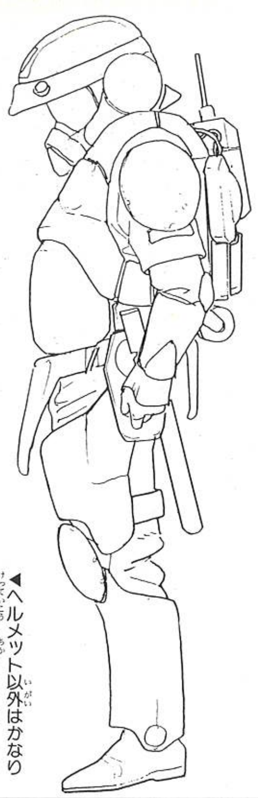
▲ゴダードとの比較図。大きさの違いが分かる。



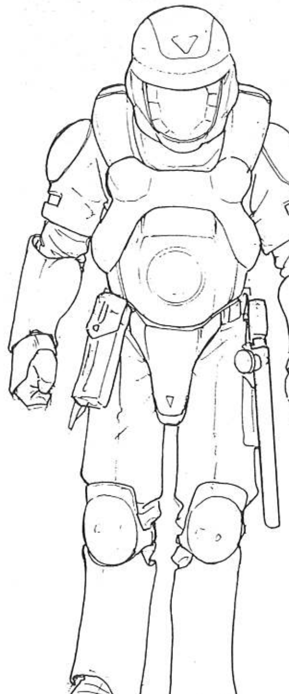
▲プロテクトギア、フル装備状態。これによりAP隊員の防御力が格段にアップする。

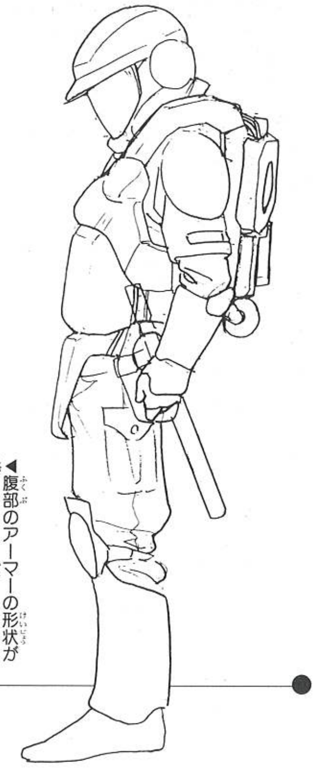






▲ヘルメット以外はかなり決定稿に近づいてきている。棍棒の位置も左へ移動。

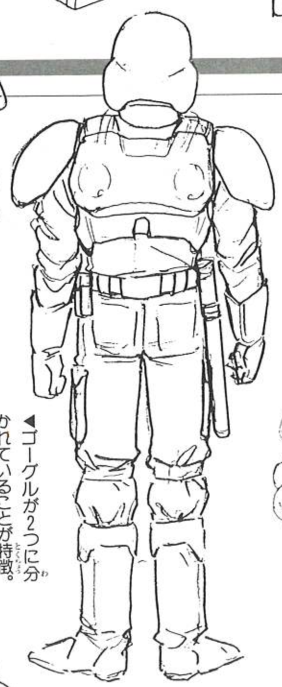




▲腹部のアーマーの形状が違っている。肩のアーマーもやや小さい。

初期デザイン

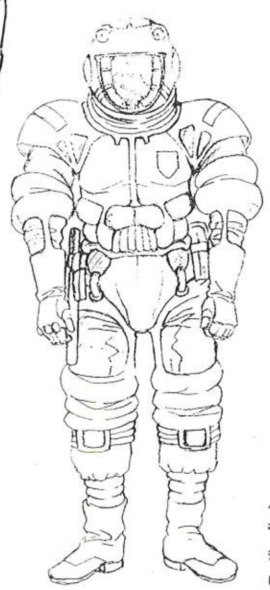


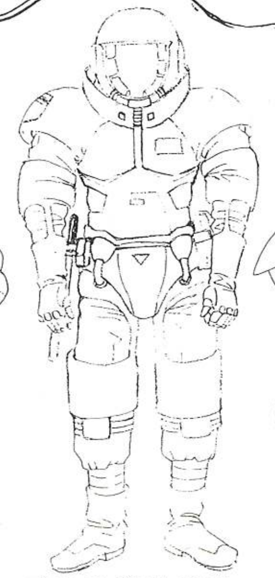


▲ゴーグルが2つに分かれていることが特徴。胸のアーマーも小さい。



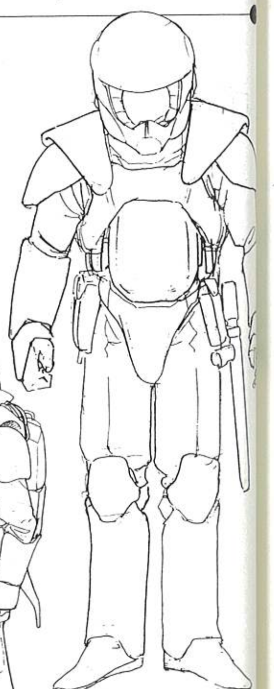
▲人間臭く、なかなか優れたデザインだとは思うのだが、何故、採用されなかったのだろうか。謎である。





▲プロテクトギアというよりも宇宙服といったほうがすっきりするかもしれない。かなり初期のデザインであろう。





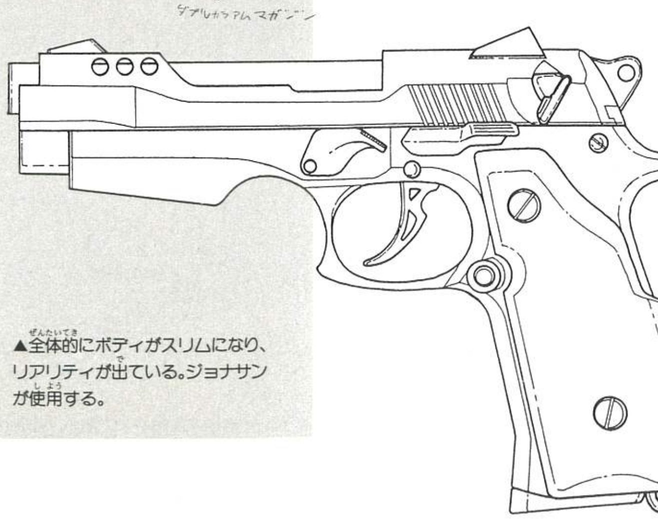
▲決定稿よりも線が少ない、シンプルなデザインのバージョン。アニメ化を意識してのことだろうか。

BERETTA 92F

ベレッタ社が21世紀に生産した最後の火薬銃。ジョナサンはこのリコイルにレーザーサイトを装備。特製の10連式のマガジン、貫徹装甲弾を使用している。



▲全体に丸みを帯びていたころのデザイン。レーザーサイト装備。



▲全体的にボディがスリムになり、リアリティが出ている。ジョナサンが使用する。

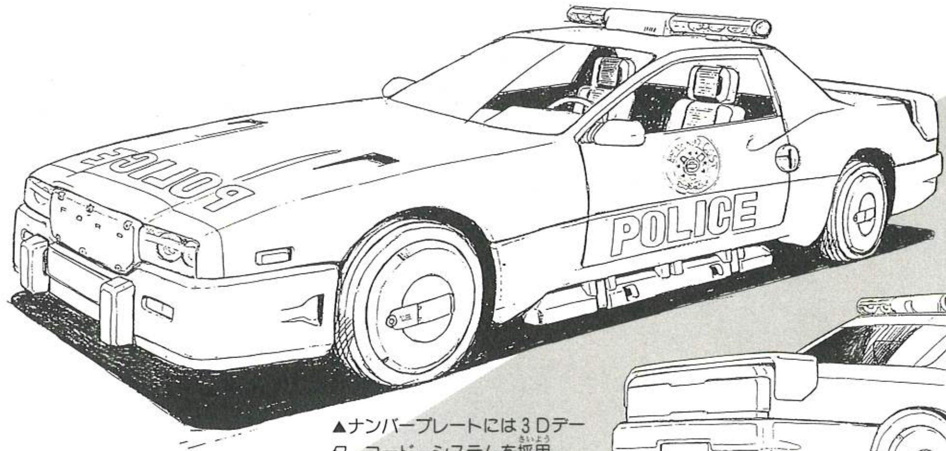
初期デザイン



▲ベレッタの基本機能がほぼ決まっている。レーザーサイトも、すでに装備されている。

POLICE-CAR

BCPで使用されているコロニー内パトロールカー。クリーン燃料使用義務に従って、排気ガスの出ないゼロエミッションが実現されている。



▼AI搭載自動車だが、マニュアルでの運転も可能である。



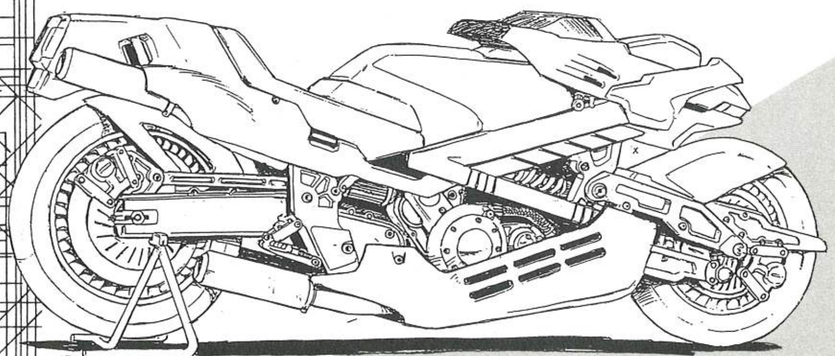
POLICE

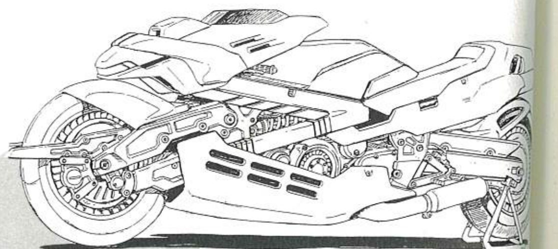


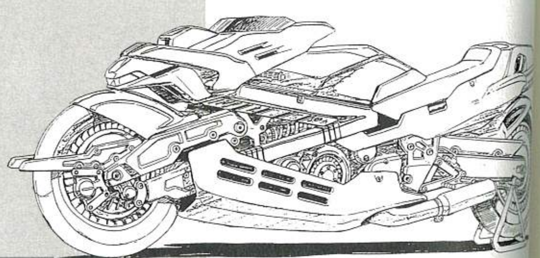
▲ナンバープレートには3Dデータ・コード・システムを採用。

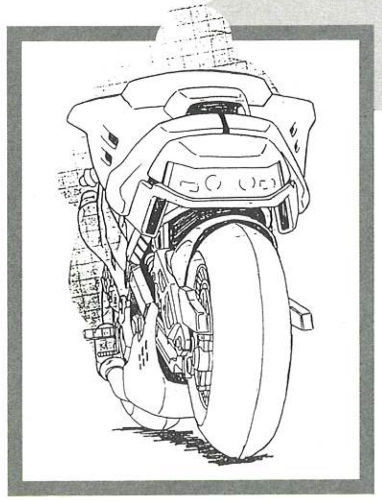
MONSTER MOTORCYCLE

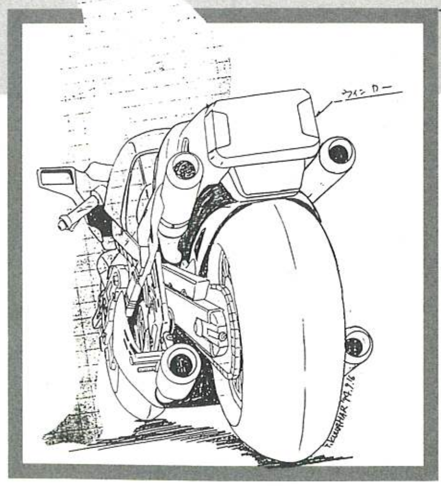
レッドウッドが逃亡に使用したバイク。現在、ビヨンドでは使用してはいけないエンジンを使い、その圧倒的な走行能力で、ジョナサンらを引きはなした。

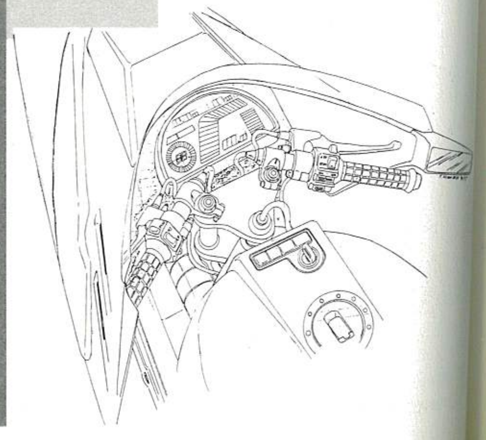






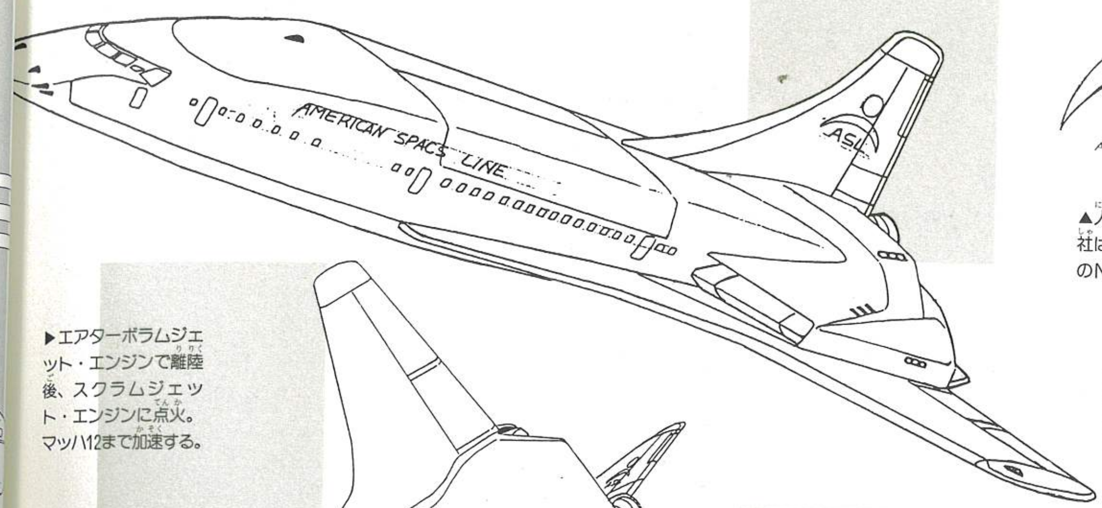






SPACE PLANE

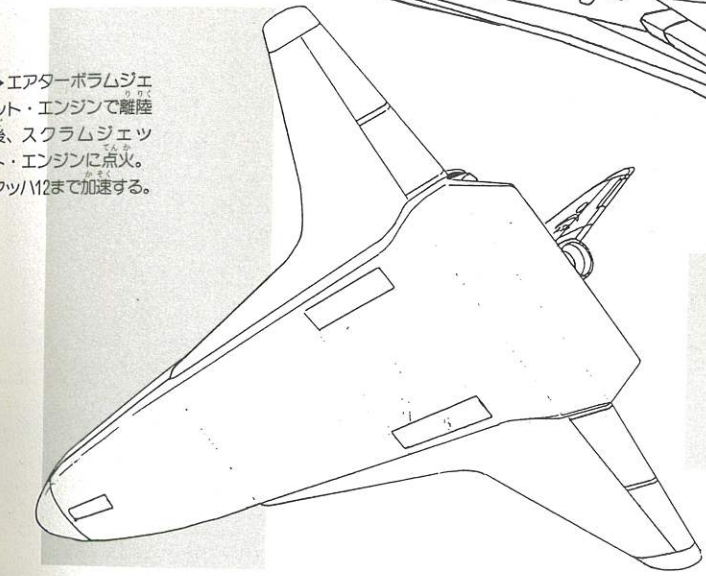
スペースシャトルに替わって登場した、宇宙大量輸送時代の宇宙往還旅客機。現在、6つの民間スペースプレーンによる宇宙往還サービスがおこなわれている。

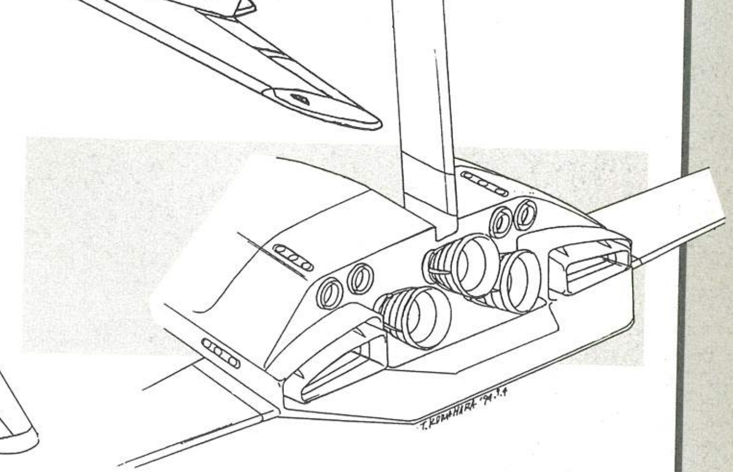


ASL
AMERICAN SPACE LINES

▲人気のある航空サービス会社はアメリカのASLと日本のNSLの2社である。

▶エアターボラムジェット・エンジンで離陸後、スクラムジェット・エンジンに点火。マッハ12まで加速する。

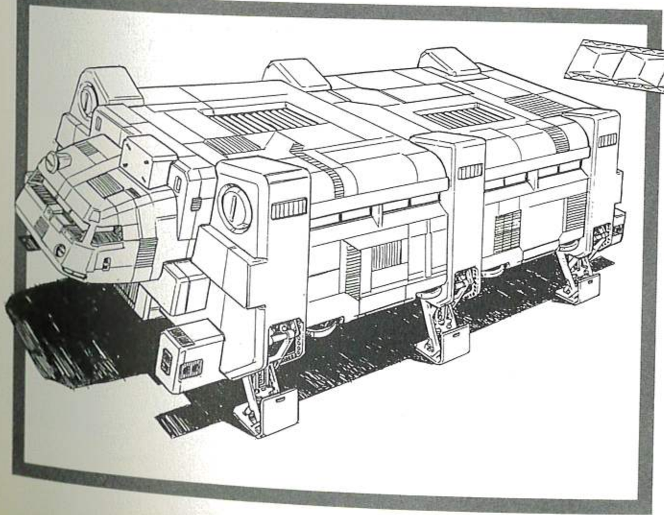




LUNAR SHUTTLE MODULE

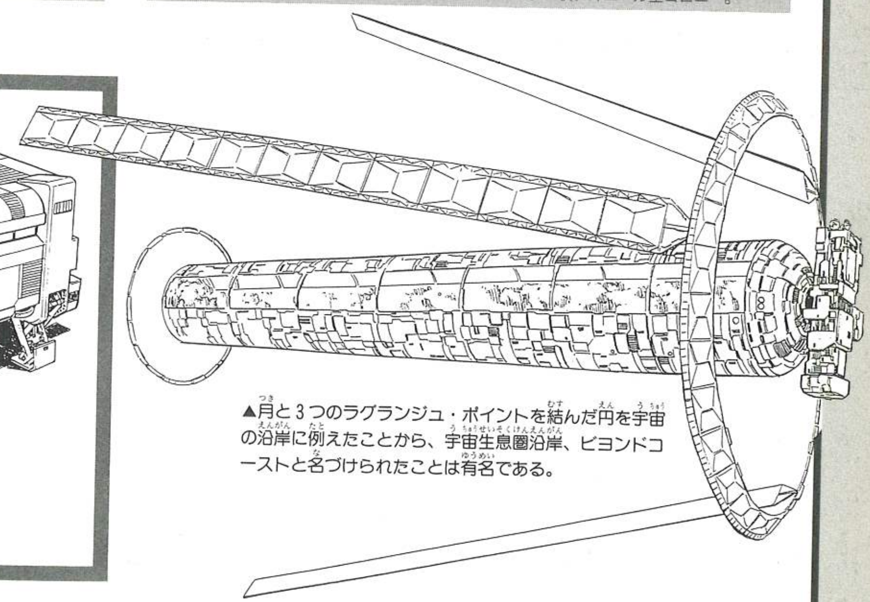
コロニーから月への往復に使用されている宇宙船。スペースプレーンと同様に、何度でも行き来できる機能を持っているため客船として利用されることが多い。

▼月面で働く人間にとっては、通勤電車並みに利用されるポピュラーな乗り物だ。



BEYOND COAST

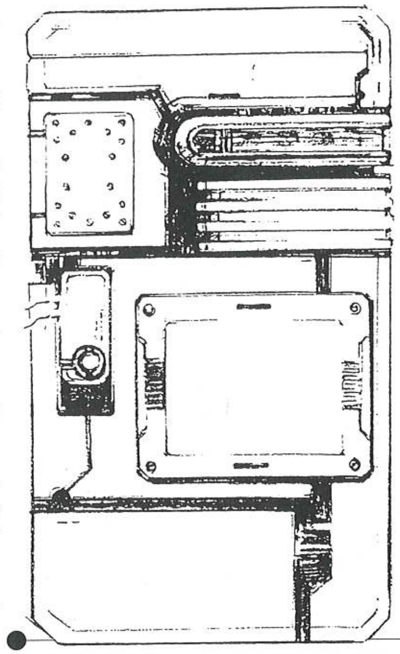
人類初の宇宙コロニー。地球～月間で最も重力の安定しているラグランジュ・ポイントのL5に位置している。最初で最後のシリンダー状、オニール型コロニー。



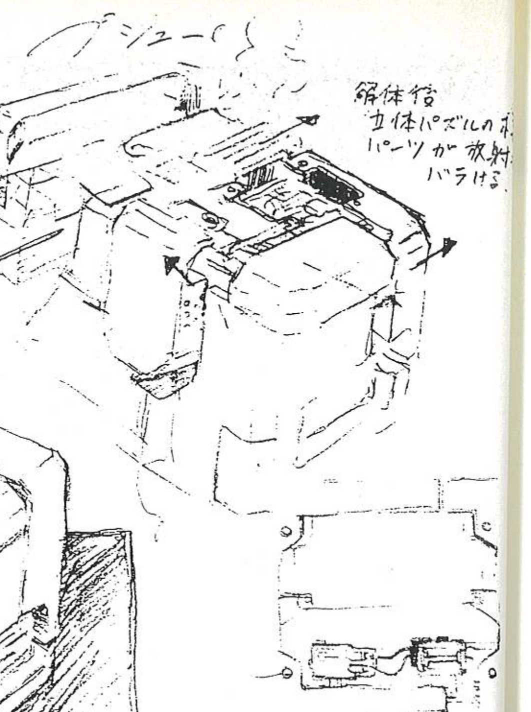
▲月と3つのラグランジュ・ポイントを結んだ円を宇宙の沿岸に例えたことから、宇宙生息圏沿岸、ビヨンドコーストと名づけられたことは有名である。

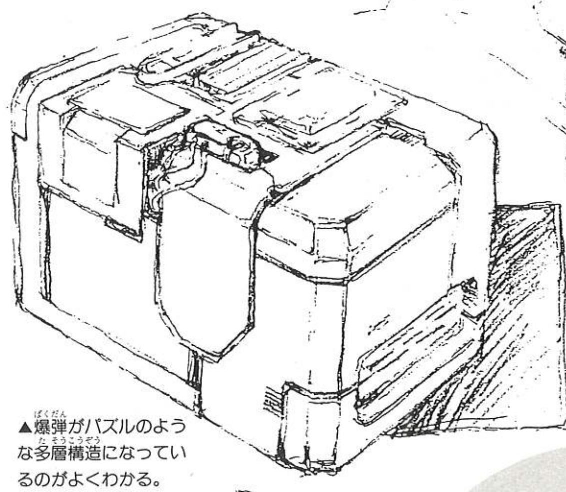
BOMB

エルエスカバンショップに仕掛けられていた爆弾。多層構造のパズルのようになっており、これを解体するには相当の技術が必要である。



◀この爆弾解体にはどれだけの人が泣いたことだろうか……。

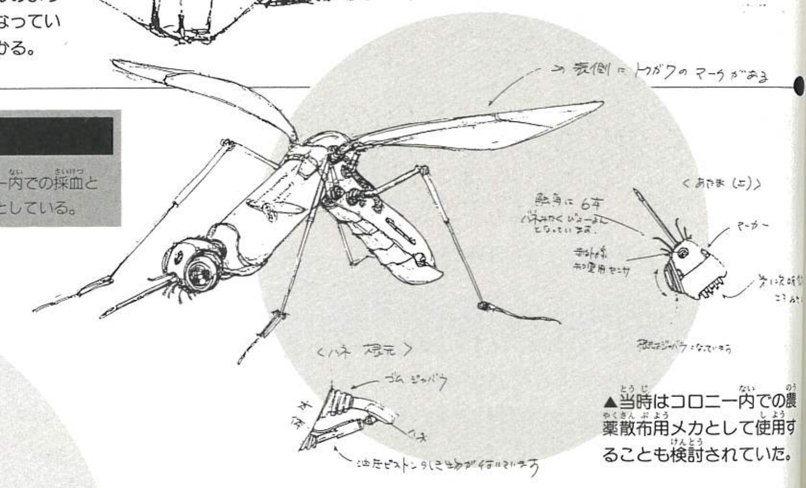




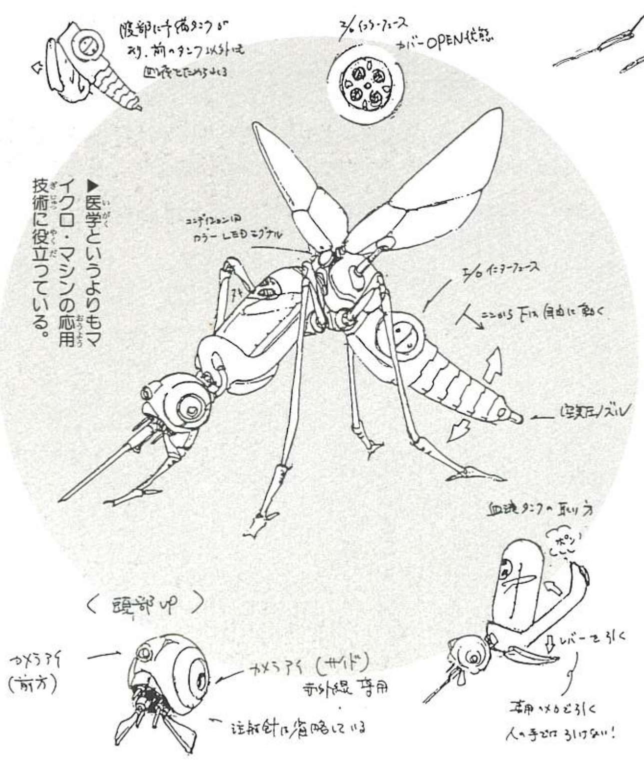
▲爆弾がパズルのような多層構造になっているのがよくわかる。

MASSQUITO

トクガワ重工とトクガワ製薬が開発した医療用マイクロ・マシン。大衆採血用に使う蚊型のロボットでコロニー内での採血と血液検査、予防注射を目的としている。



▲当時はコロニー内での農薬散布用メカとして使用することも検討されていた。



▶医学というよりもマイクロ・マシンの応用技術に役立っている。

ELES

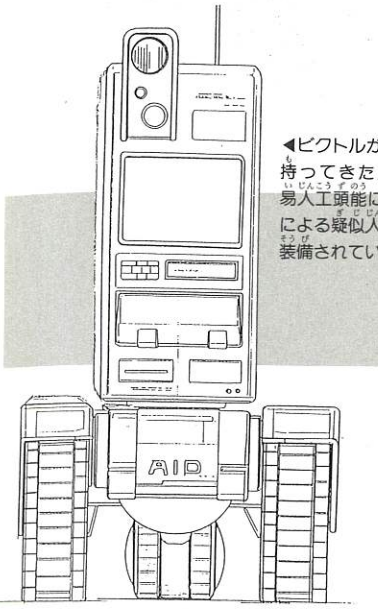
高級バッグの代名詞となっているエルエス。年に1つのデザインしか製造せず、年を越すとその型を捨てて新しいデザインに替えるという高級ブランドである。



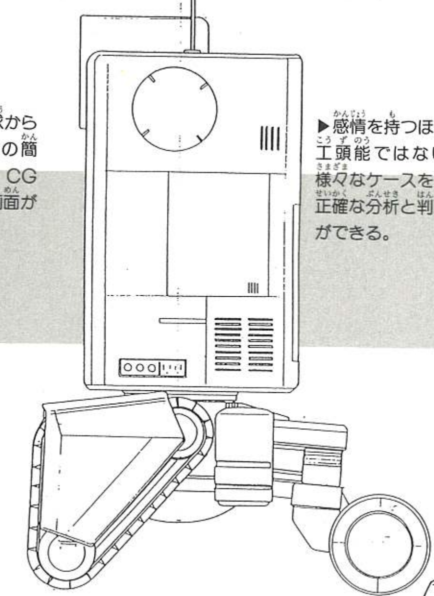
◀エドがアナにプレゼントしたのは実はイミテーションだったのだが……。

AID

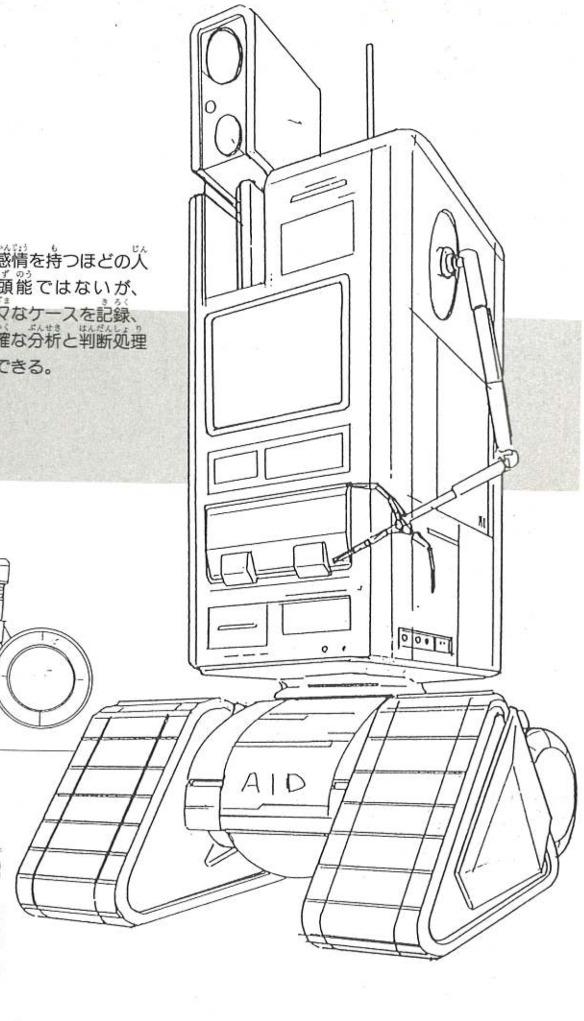
AIDとは自動分析装置（Auto analysis Identication Device）の略称。頭文字をとってエイドと呼ばれる。各種のセンサーと人工頭脳を併せ持っている。



◀ビクトルが地球から持ってきたAIDの簡易人工頭能には、CGによる疑似人格画面が装備されている。

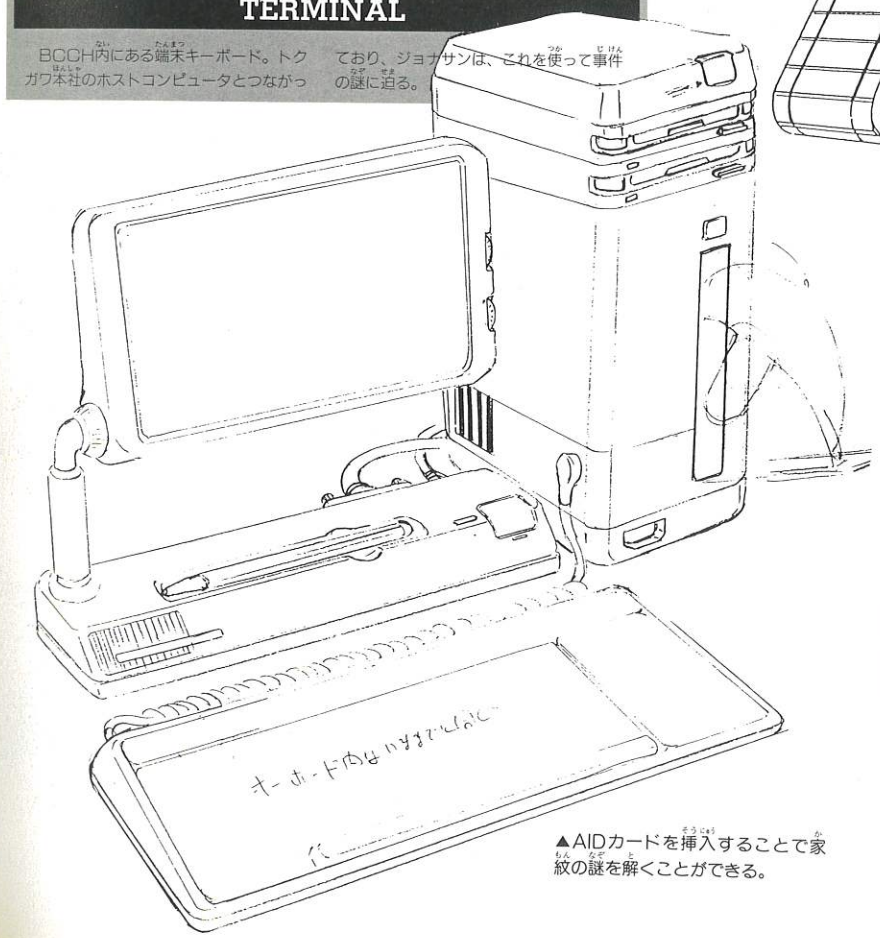


▶感情を持つほどの人工頭能ではないが、様々なケースを記録、正確な分析と判断処理ができる。



TERMINAL

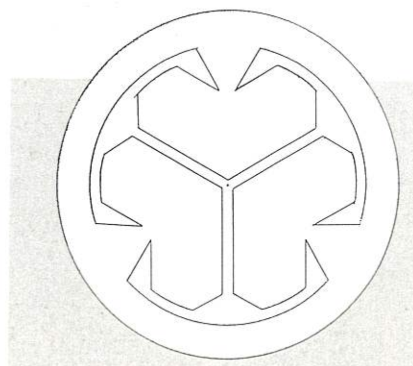
BCCH内にある端末キーボード。トクガワ本社のホストコンピュータとつながっており、ジョナサンは、これを使って事件の謎に迫る。



▲AIDカードを挿入することで家紋の謎を解くことができる。

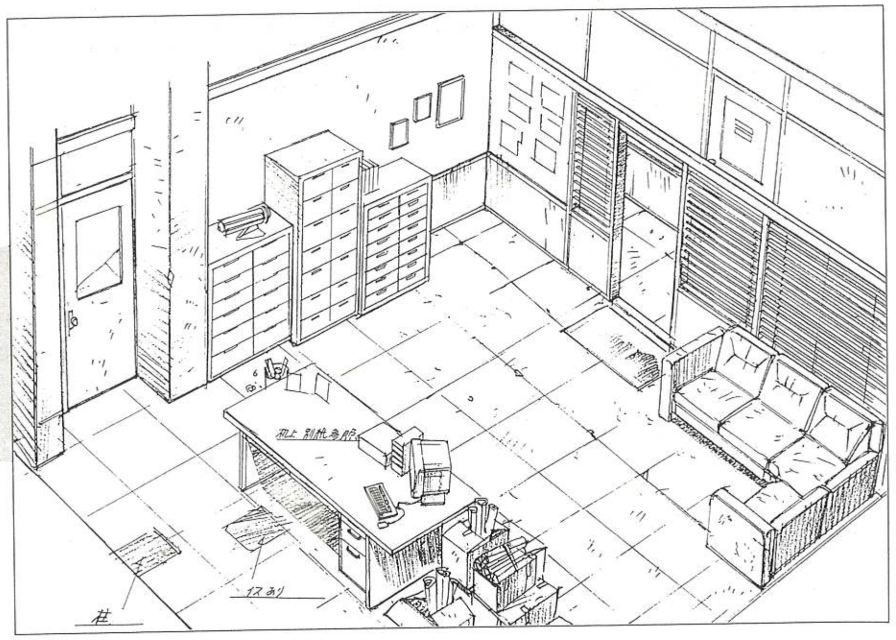
TOKUGAWA MARK

いわずと知れたトクガワのマークだが、実は事件の謎を解くヒントが隠されているのだ。



▲デザイン的には実在の徳川家の家紋のアレンジである。トクガワグループの関連企業にはいたる所にこのマークがある。

ジョナサン探偵事務所



▶うらぶれた事務所。ジョナサンの失われた25年間を物語っているかのようである。

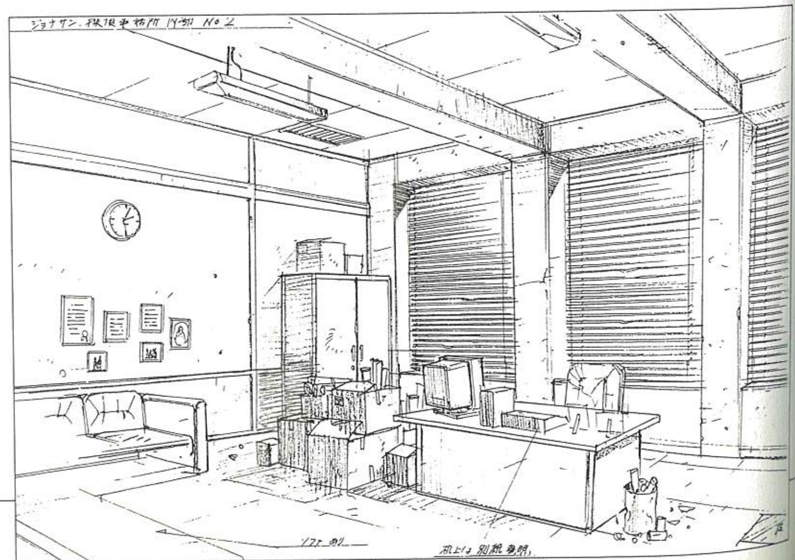


◀ジョナサンのデスク。いかにローテクに見えようともテレビ電話(右下)があるところが未来である。

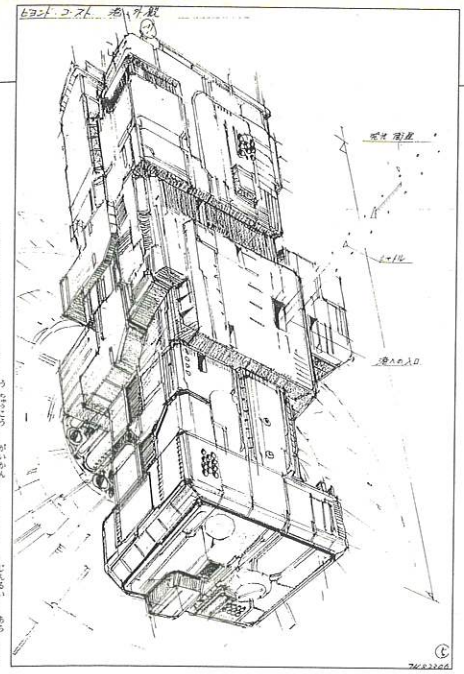
▼ジョナサンのデスク周辺。古い物に囲まれて暮らしていることが分かる。宇宙時代の探偵事務所には見えない。



▲ロレインとの写真。彼の過去を象徴するものといえる。

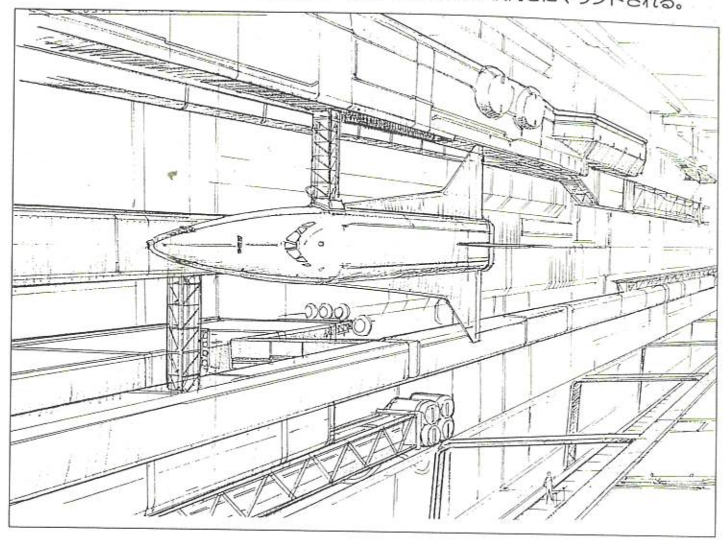


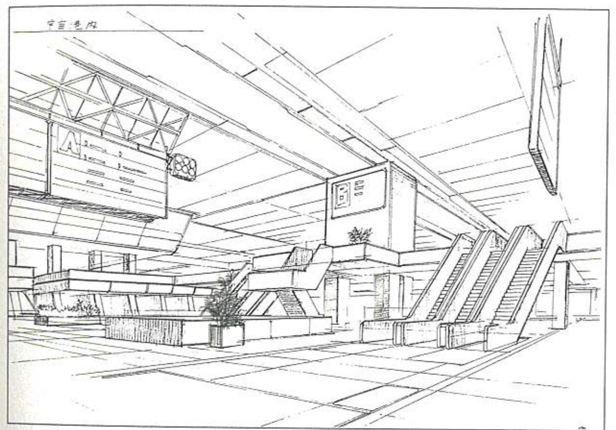
ビヨンドコースト外観



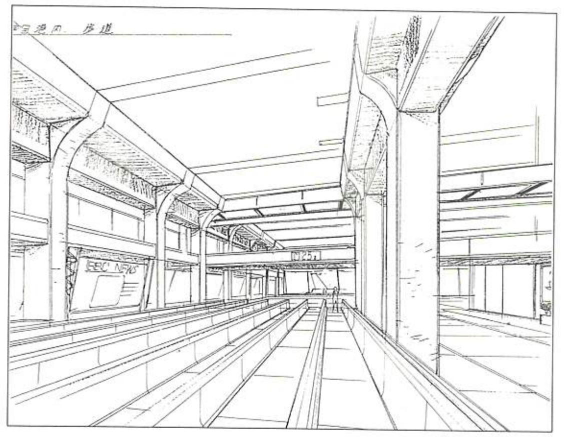
▶ビヨンドコースト宇宙港の外観。ここから人類の新たな歴史が始まった……。

▼シャトル到着時。マウントのされ方がよく分かる図である。横向きにマウントされる。

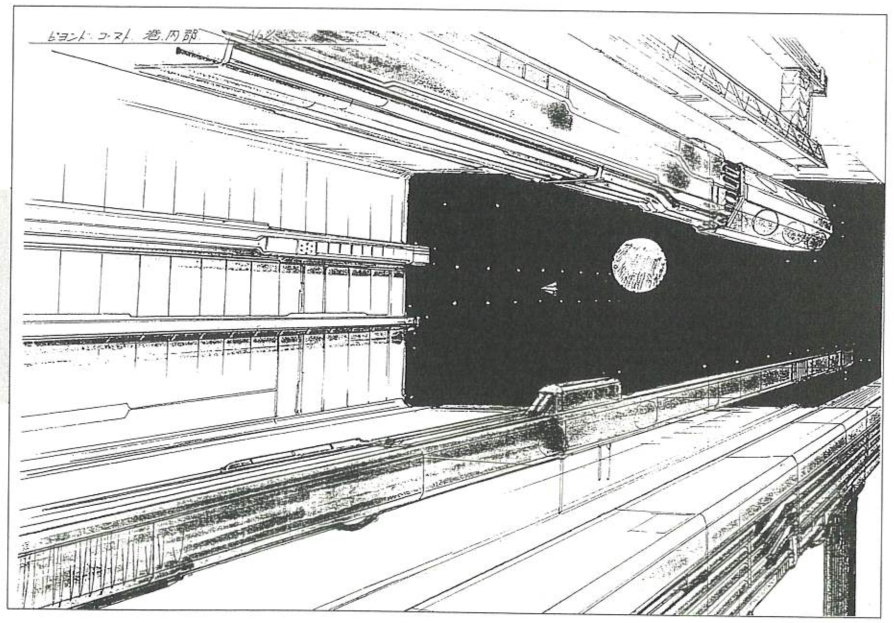




▲宇宙港ロビー。様々な施設がきちんと配置されている。常にBBCを放映している巨大なモニターが見える。



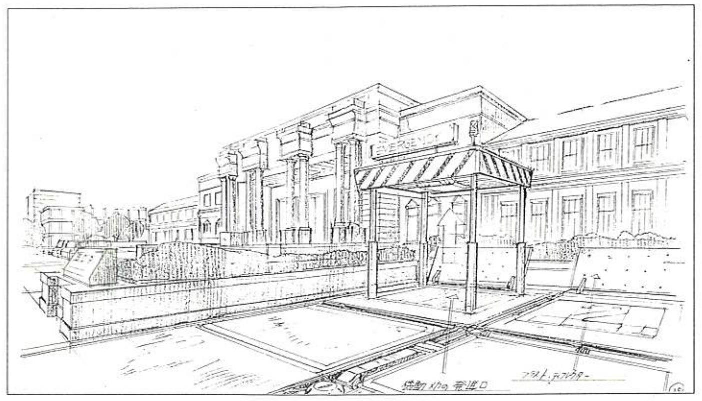
◀ビヨンド宇宙港の動く歩道。ここでジョナサンとエドとの別れの言葉が交わされた……。

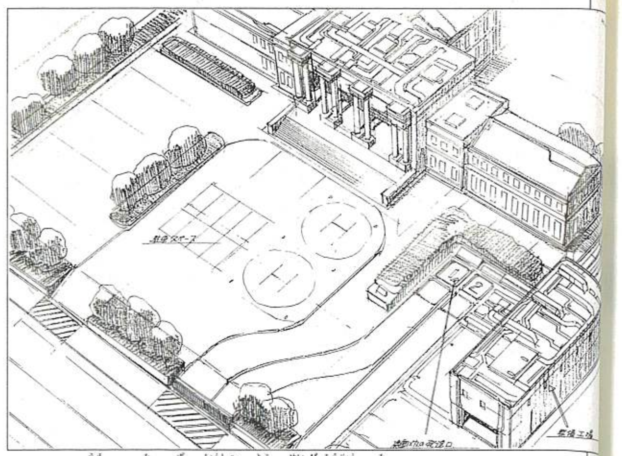


▶ビヨンド宇宙港。スペースプレーンの発着場。地球がはっきりと見える。

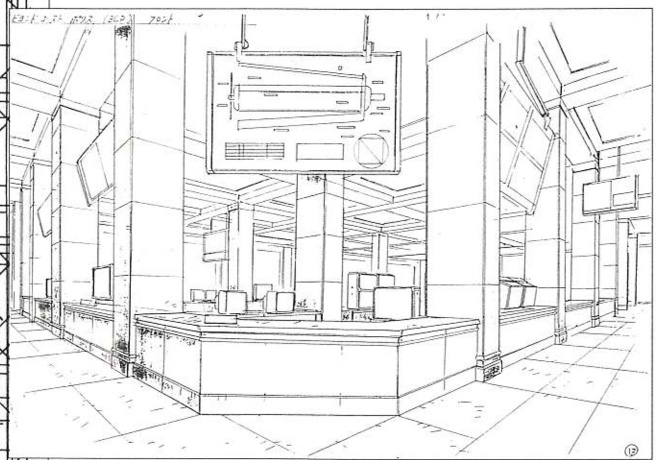
BCP
(ビヨンドコースト・ポリス)

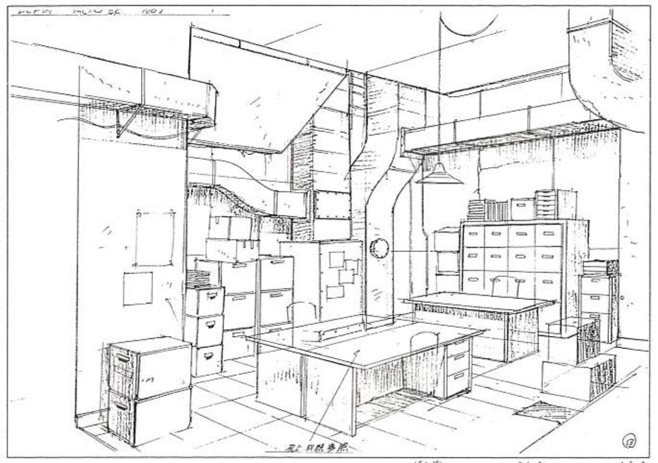
▼BCP＝ビヨンドコースト・ポリスの外観。意外と古典的な建築である。右下にEMPSの発進口が見える。



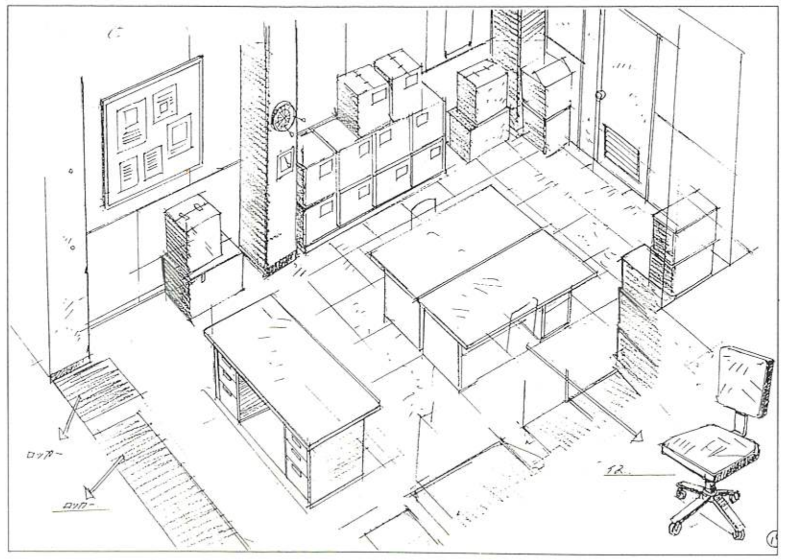


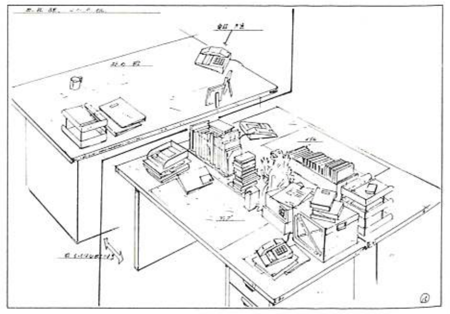
▲BCPを上から見た図。庁舎の横に整備工場が見える。警察というよりも軍隊の施設のようにも見える。





▲現在、エドが勤務している風紀課。ほかの課の人間からは、「ごみ溜め」といわれている。

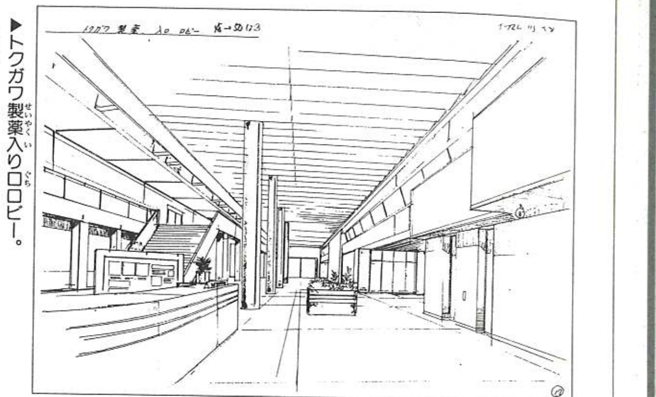




▲コンピュータがすべてを占める時代にあって紙を使って仕事をしているアナクロぶり。

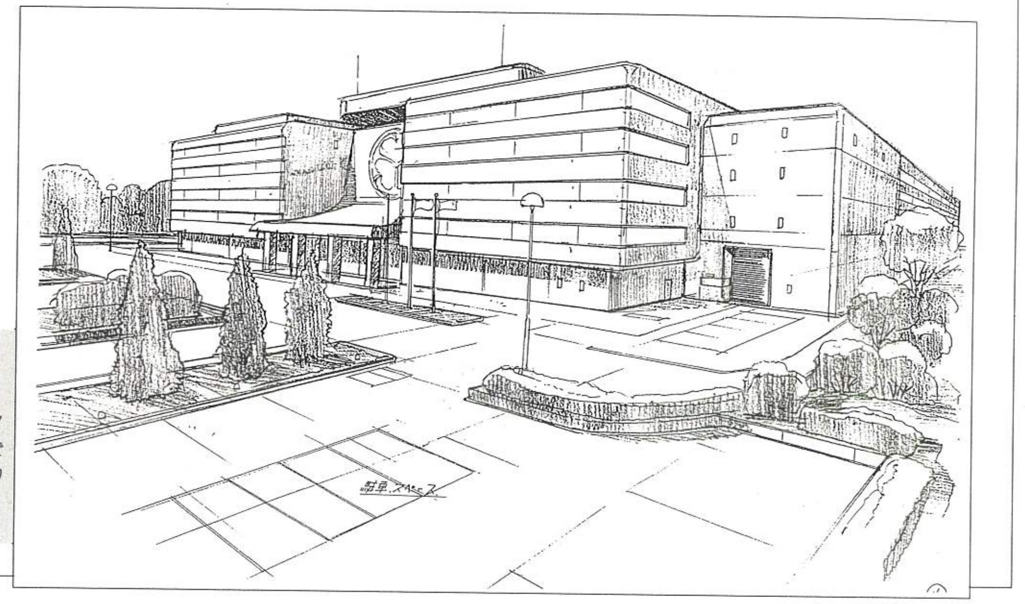


▶トクガワ製薬入り口ロビー。
◀北条ケンゾウが勤務していた、スタッフルーム。



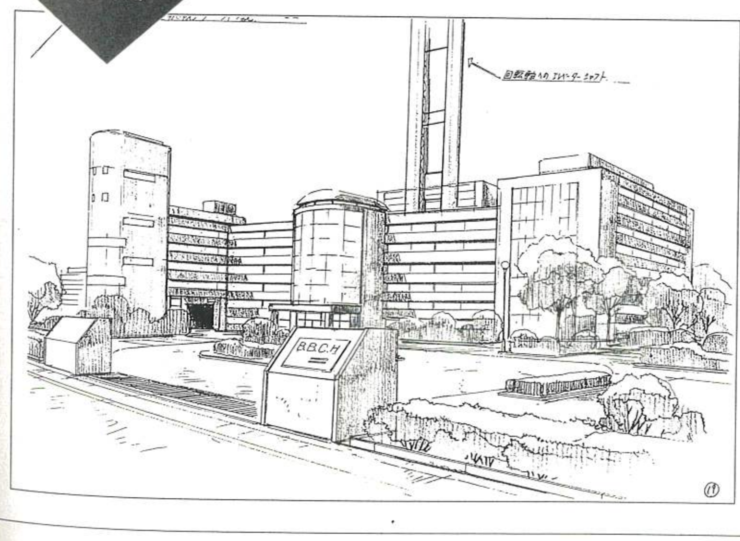
トクガワ製薬

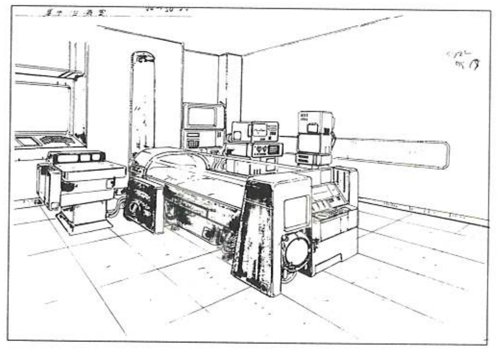
▶トクガワ製薬ビル外観。テクノロジーによって統御されたビルである。建物中央に巨大なトクガワマークが見える。

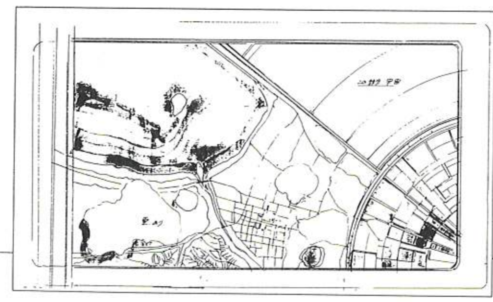


BCCH
(ビヨンドコーストセントラルホスピタル)

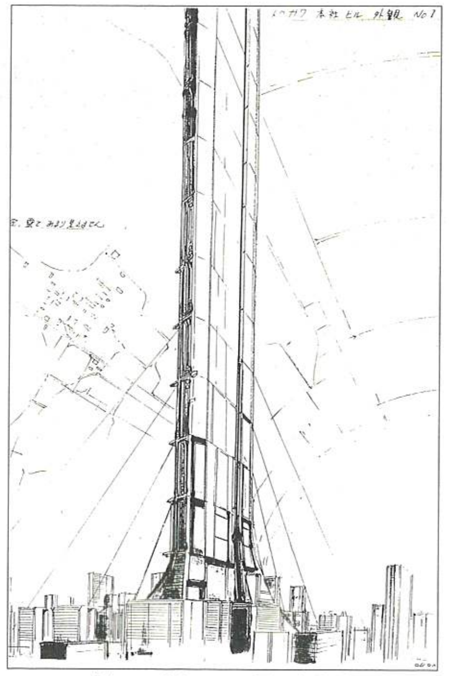
▼BCCH(BEYOND COAST CENTRAL HOSPITAL)外観。右図は集中治療室。銃弾に倒れたエドは、ここに運び込まれた。



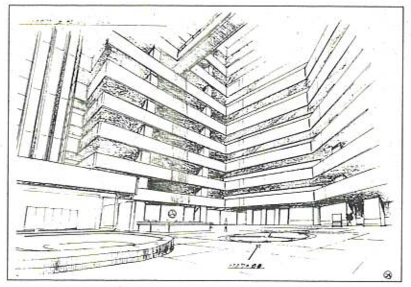




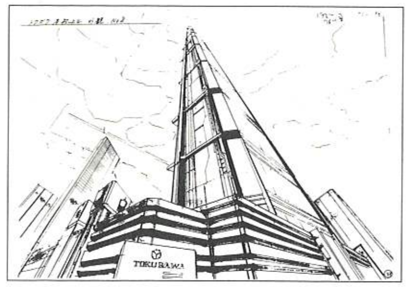
トクガワ本社ビル



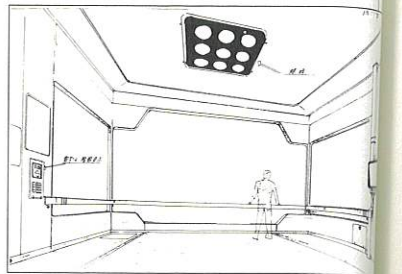
▲トクガワ本社ビル全景。その光景に圧倒される。



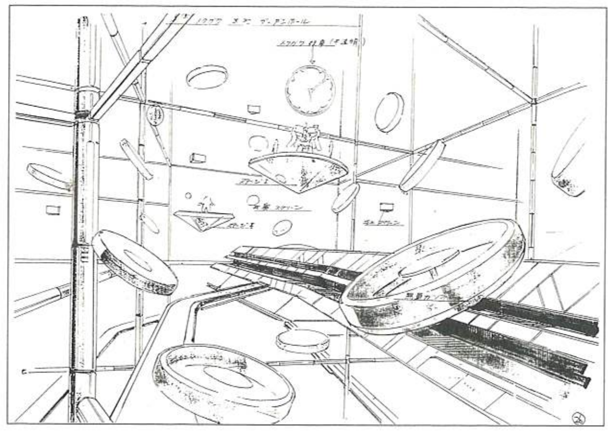
◀トクガワ本社ビルロビー。床に巨大なトクガワマークが描かれている。

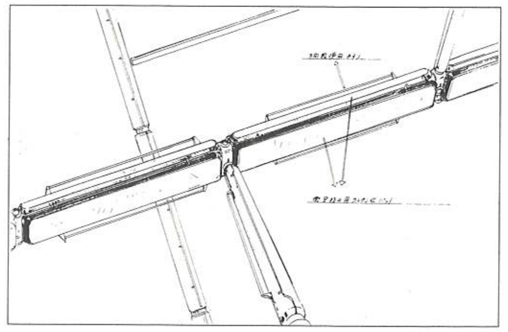


▲トクガワ本社ビルは、コロニーの支柱になっていることから、ブロッブと呼ばれている。



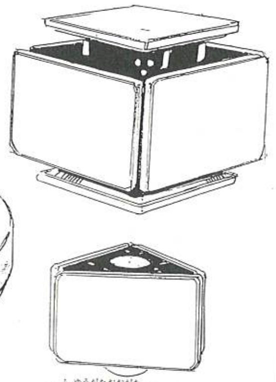
▲リニアモーターを組みこんだリニアエレベーター。コロニー内を一望できる。消費電力が少ない。



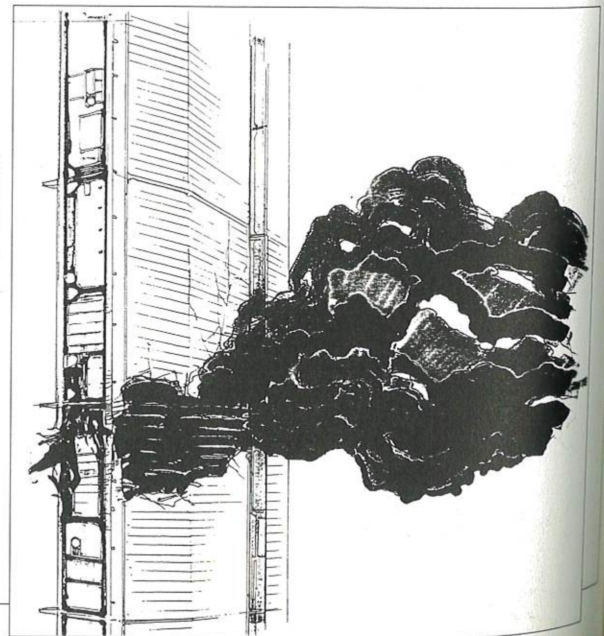


▲トクガワ本社内にあるガーデンホール。普段はパーティなどに使われている。ゲイツとジョナサンの最後の決戦の場。

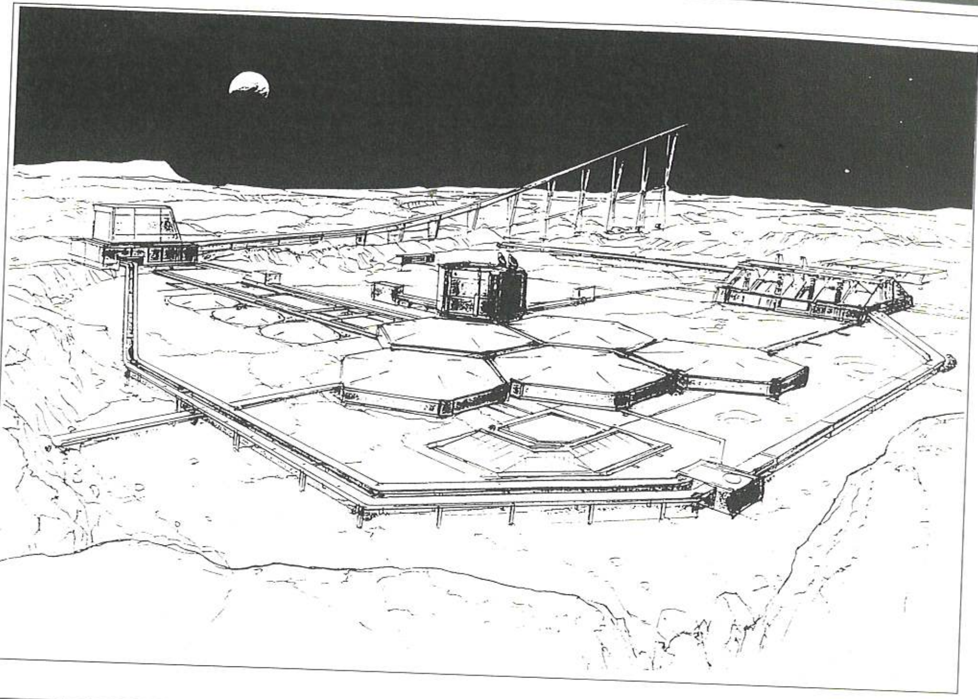




▲浮遊型大型スクリーンと小型のスクリーン。大型は上下部分もスクリーンだ。



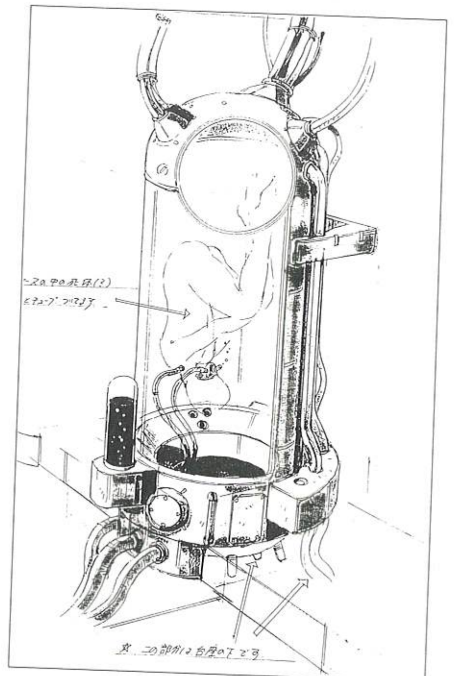
トクガワ月面工場



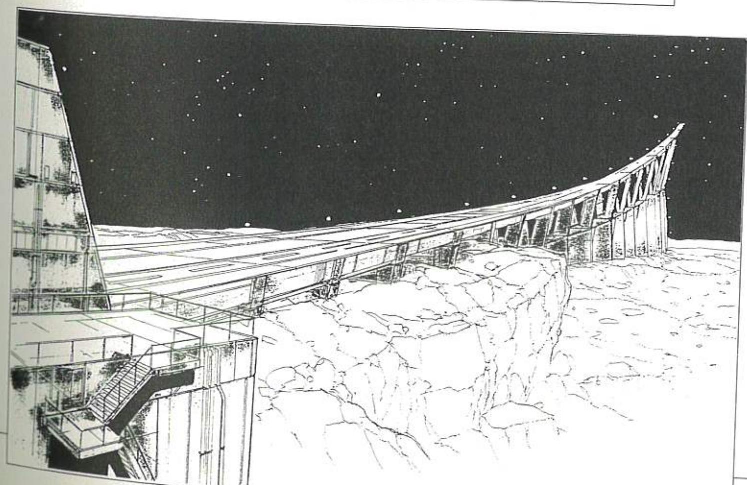
▶月面に、このような民間の恒久的な基地を設置したのは、トクガワグループが最初である。



◀トクガワ月面工場内。生死体置き場。デイブや北条の死体もある。

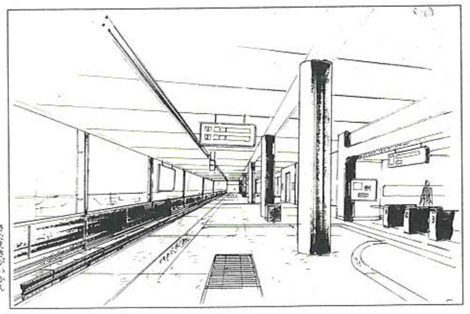


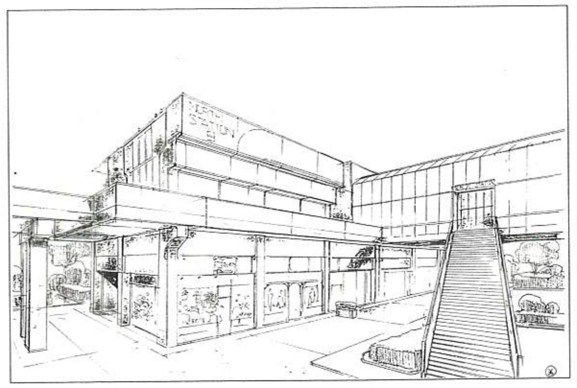
▲脳死状態の死体、生死体（バイオモート）を保存しているカプセル。



◀マスドライバー。リニアモーターを利用した資源運搬用宇宙船のカタパルトである。

ビヨンドコースト
リニアレール北駅

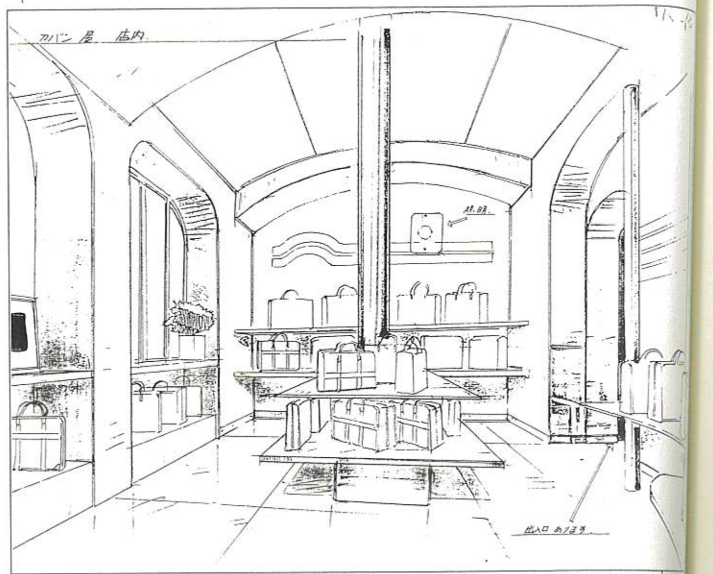




▼リニアレール北駅外観。1階はフラワーショップになっている。

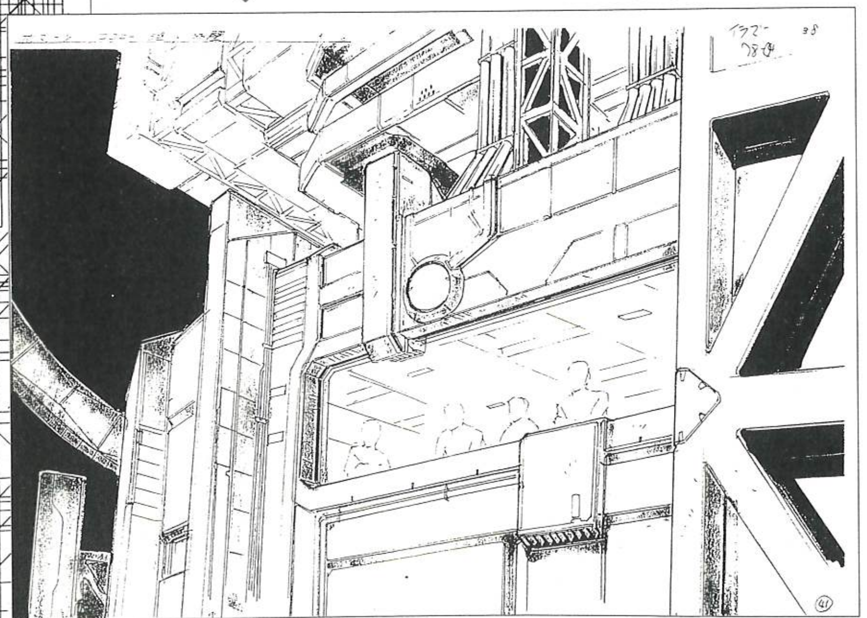
カバンショップ

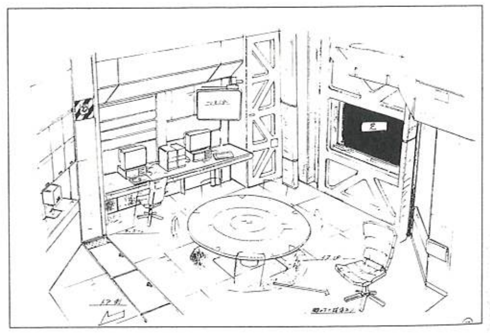
▼ビヨンドに本社を持つ親会社エルエス。地球ではかなりの額になるため、ビヨンドまで買いにくる客も多い。

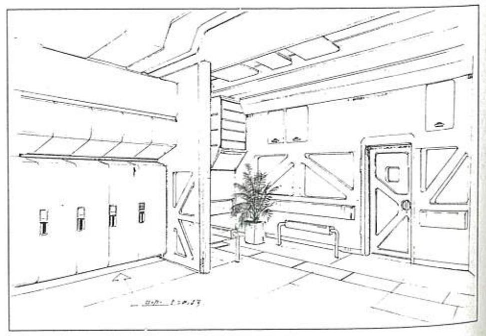


ポリスノーツ
コロニー

▼ちょうどここで、ジョナサンのユーリー暴走事故が発生した。





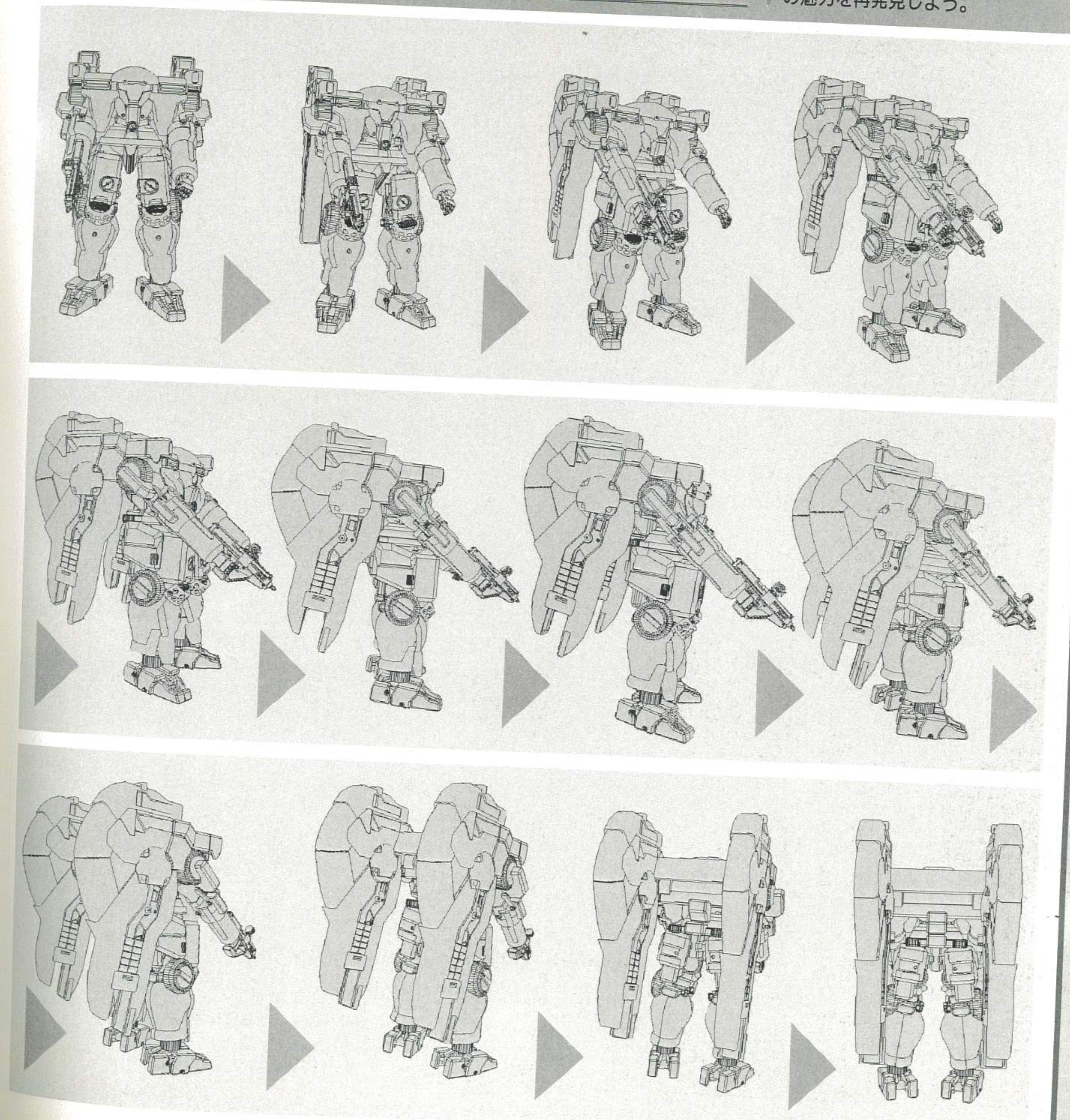


▲ポリスノーツコロニー待機室。テレビモニター、コーヒーポット、ロッカーなどを完備している。

DESIGN WORKS

WIRE FRAME DESIGN OF EMPS
コンピュータ・グラフィック・デザインワークス

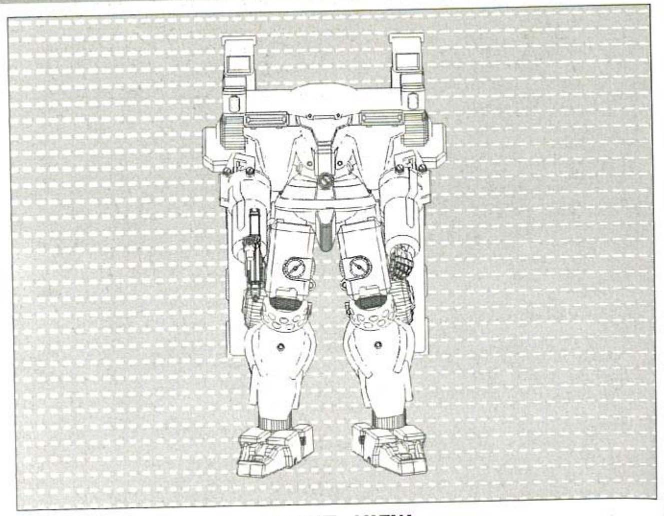
『ポリスノーツ』に登場するCGで起こされたEMPSたちの素材となったデータを紹介していこう。完成CGの「骨格」ともいえるワイヤーフレームを通して、EMPSの魅力を再発見しよう。



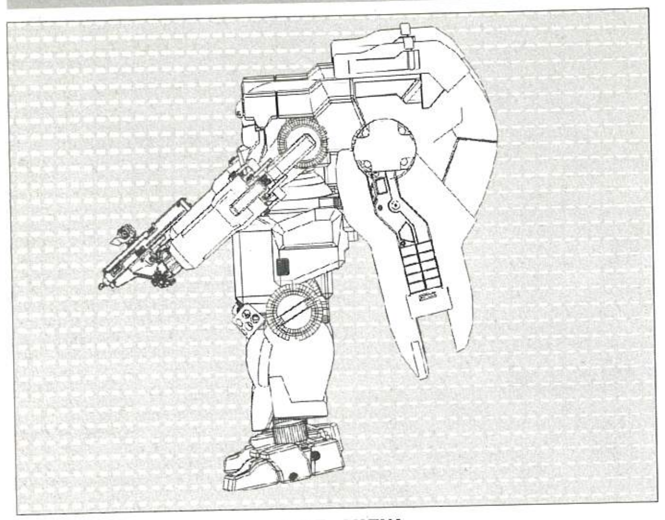
EMPS GODDARD



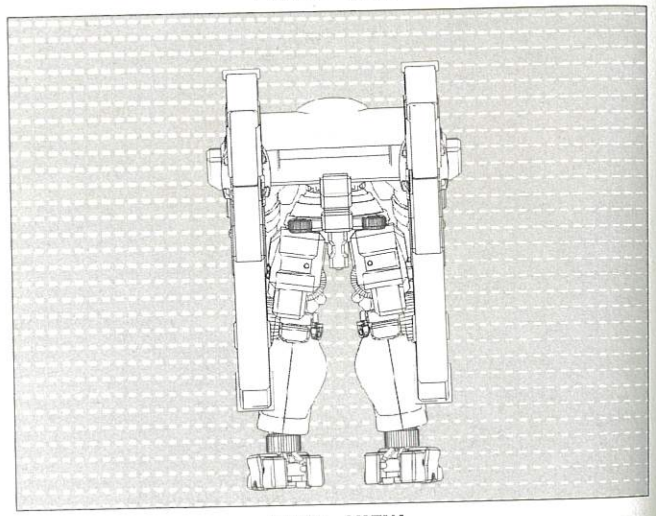
直線と曲線の組み合わせが絶妙なバランスを見せるゴダードのデザイン。こうしてCGの素材データで見ていくと、カトキハジメ氏のデザインのエッセンスがよく分かるだろう。



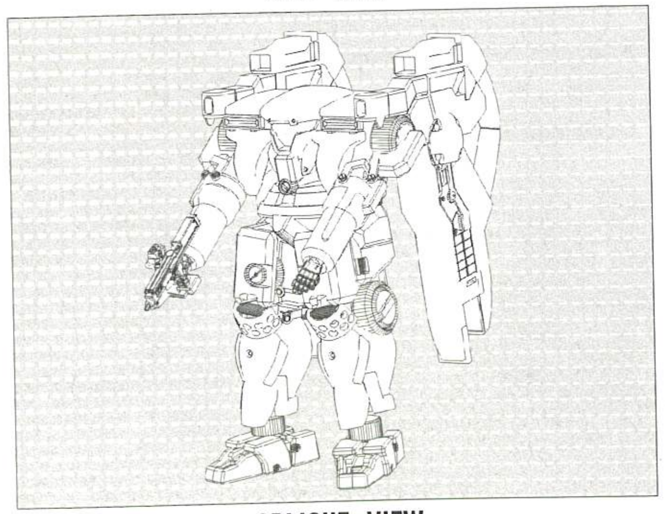
FRONT VIEW



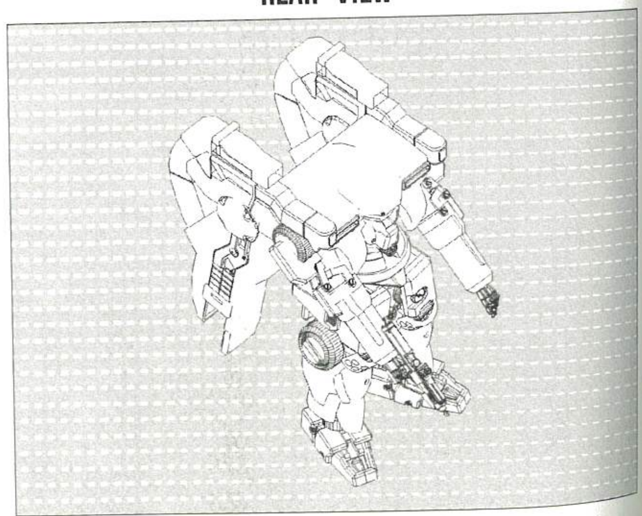
SIDE VIEW



REAR VIEW

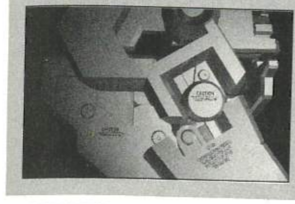


OBLIQUE VIEW

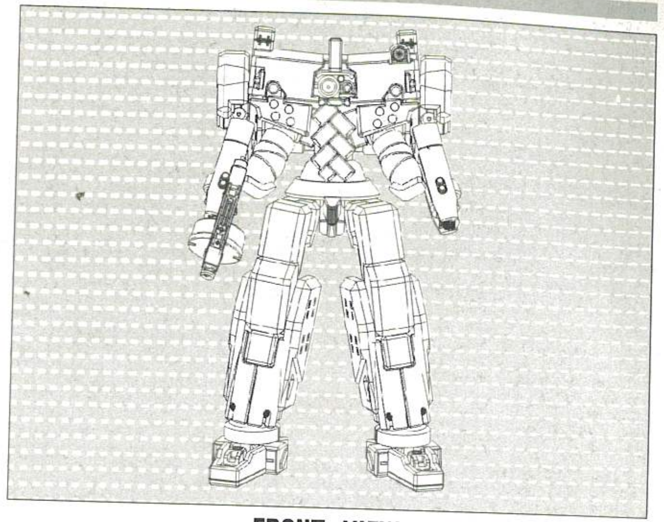


OBLIQUE VIEW

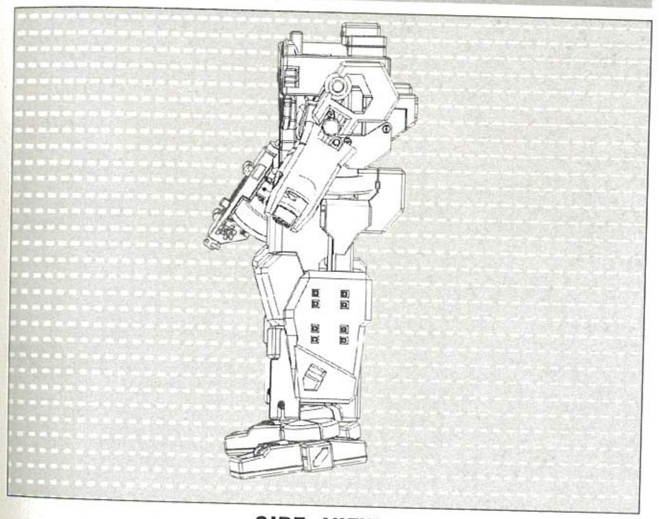
EMPS VON BROWN



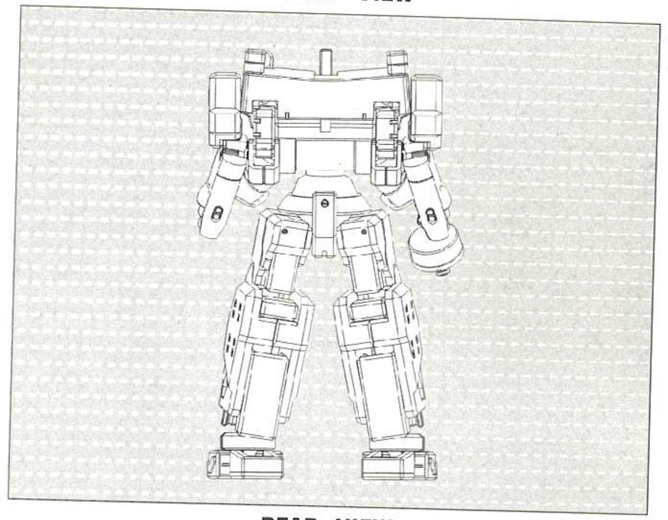
唯一の戦闘用EMPSであるフォン・ブラウン。作品中では、ゲイツ・ベッカーが搭乗。その流麗かつシャープなデザインは、CGの素材データで見ても、全く損なわれることはないと言えるだろう。



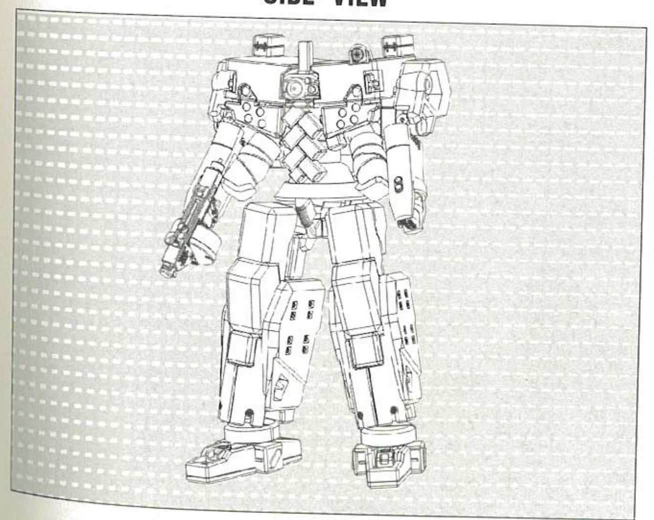
FRONT VIEW



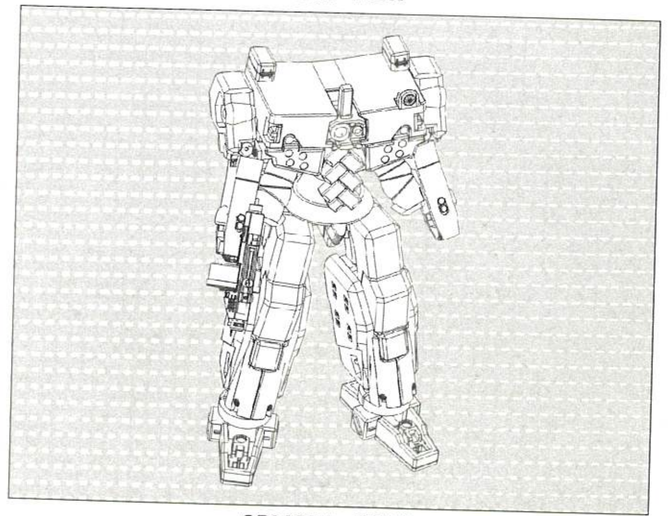
SIDE VIEW



REAR VIEW

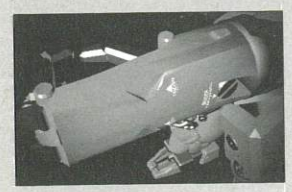


OBLIQUE VIEW

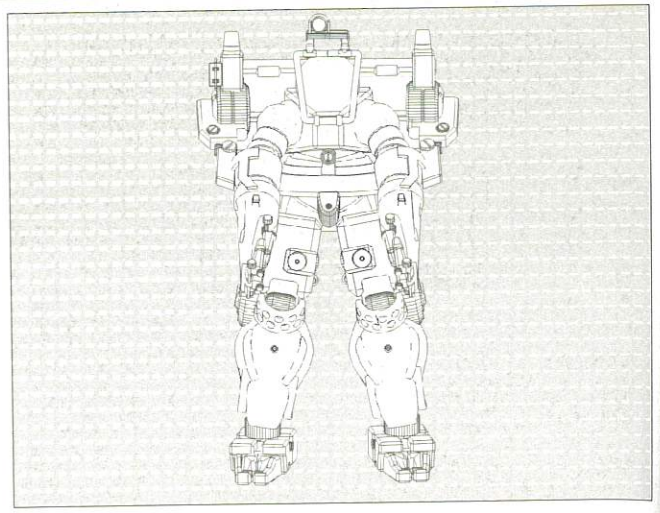


OBLIQUE VIEW

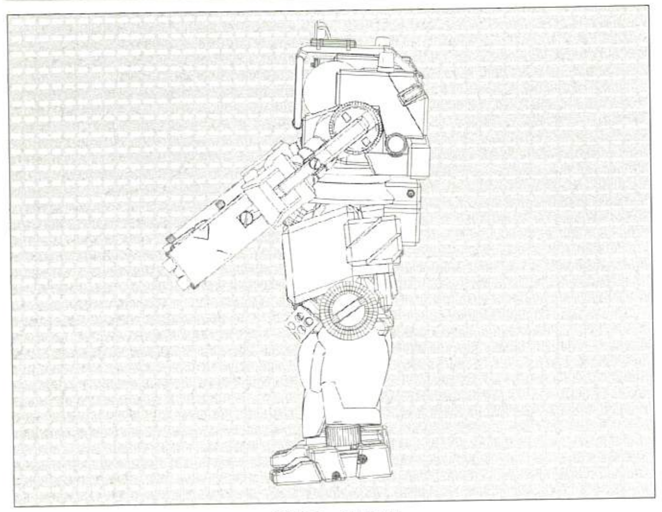
EMPS OBERTH



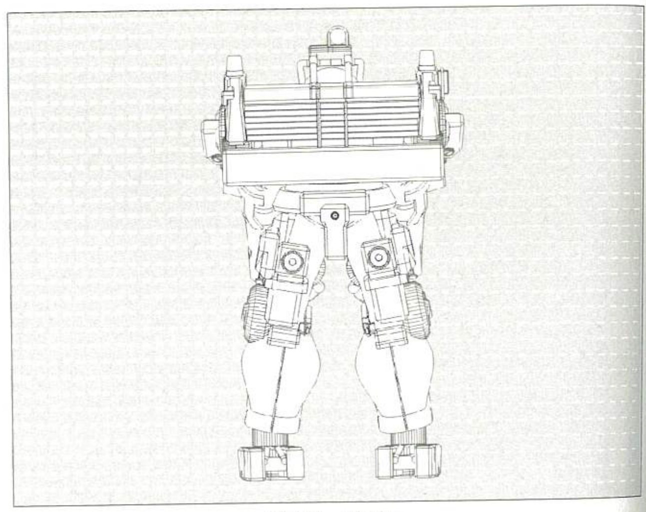
月面作業用EMPSオーベルト。作品中では1回しか登場しなかった。よく見ると、顔から肩にかけての装甲と飛行ユニットを装備していないことのほかは、他のEMPSと共通のパーツ構成になっている。



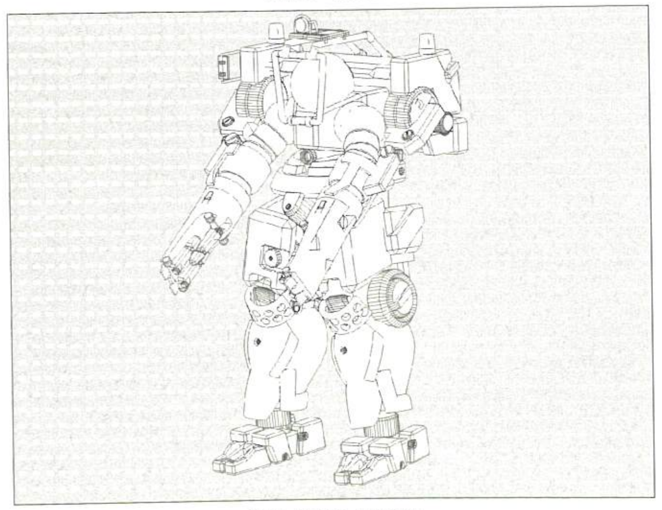
FRONT VIEW



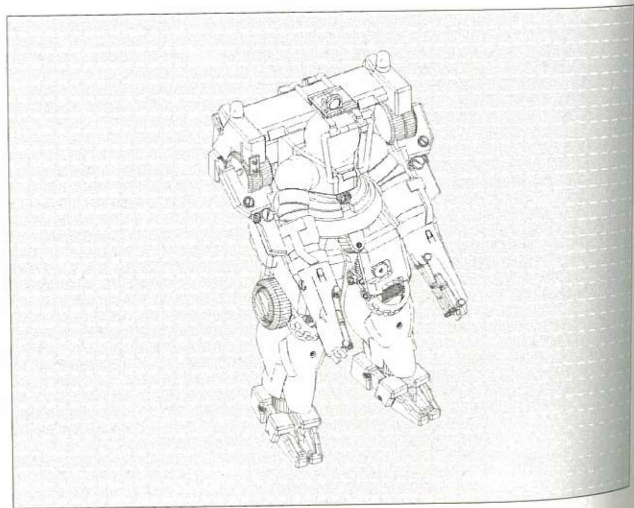
SIDE VIEW



REAR VIEW

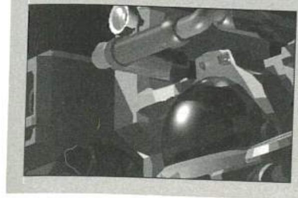


OBLIQUE VIEW

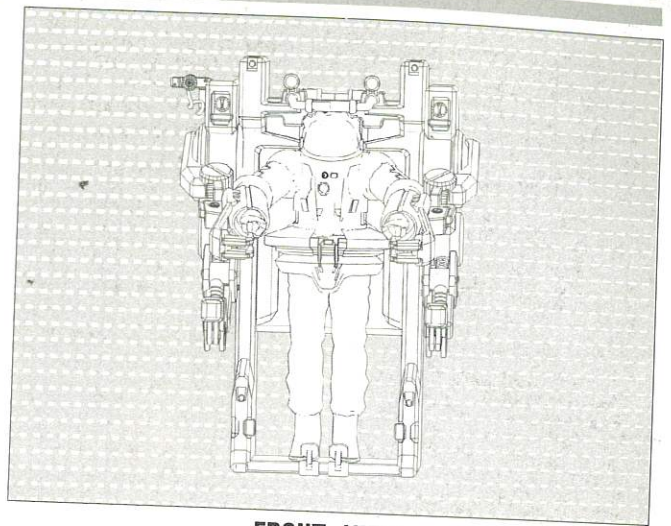


OBLIQUE VIEW

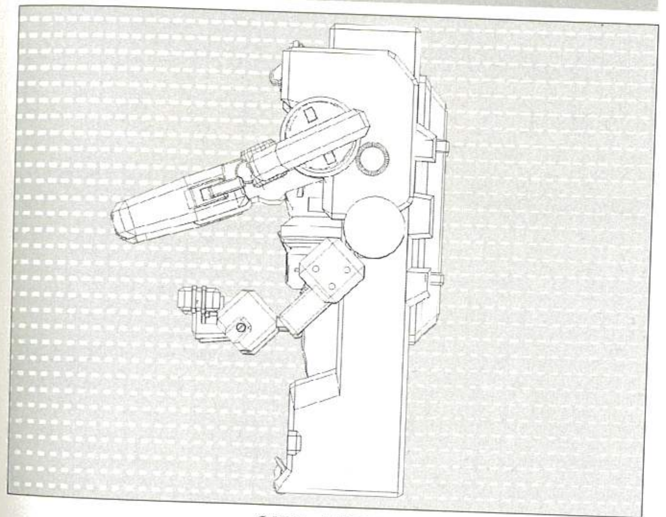
EMPS UREY



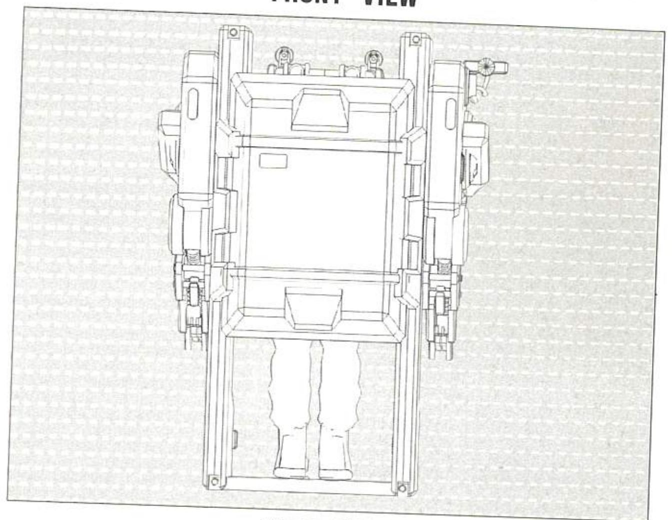
試作型EMPSユーリーは、「ロボット」というより、宇宙服全体をつつみこむマニピュレーターのような外観をしている。CGの素材データで見ると、その構造がよくわかるだろう。



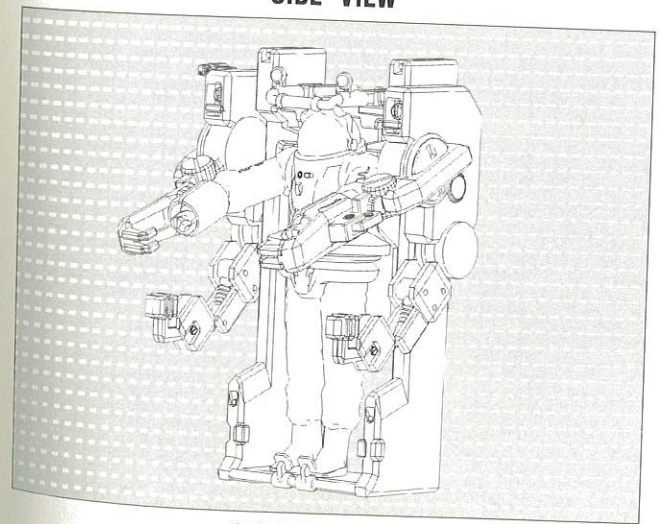
FRONT VIEW



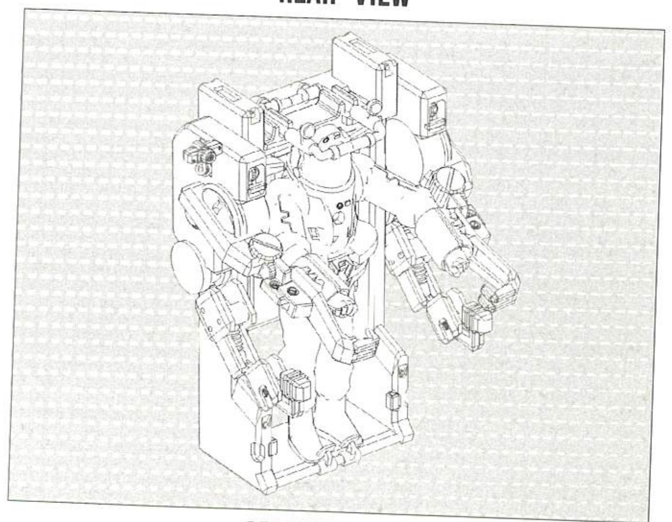
SIDE VIEW



REAR VIEW

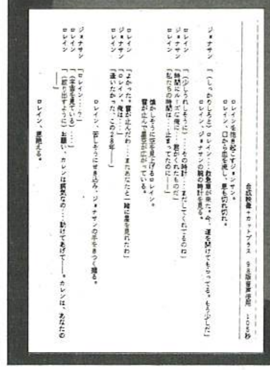


OBLIQUE VIEW



OBLIQUE VIEW

PROCESS OF POLICENAUTS





シナリオ〜絵コンテ〜完成までのプロセスで見る『ポリスノーツ』

ゲームでありながら、普通のアニメーション映画に匹敵する程の映像レベルに達している『ポリスノーツ』。ここではシナリオ〜絵コンテ〜アニメーション画面までのプロセスをたどることで、『ポリスノーツ』の映像が完成するまでを見てみよう。

1 ロレイン、死亡

序盤のクライマックスの一つといえる、ジョナサンの元妻、ロレインが死亡するシークェンスである。走り去るレッドウッドの指示が絵コンテ以降にあることに注目だ。

SCENARIO

男、手に持ったスイッチを上げる。
ロレイン、男の存在に気づいて立ち止まる。
男とロレインの視線が合う。
ジョナサン、男の姿を捕える。
男、ジョナサンに向きなおり、ゆっくりと確実にスイッチを押す。
車、大爆発!!
ロレイン、爆風で飛ばされる。
驚愕するジョナサン！
ジョナサン「(激しく) ロレイン!!」

▲ロレインが爆弾を持ったレッドウッドの存在に気がつくところが絵コンテ〜完成した映像とは異なっている。

CONTINUITY



◀シナリオに比べて若干整理された構成に。逃げ去るレッドウッドに対する指示がある。

COMPLETE



▲完成された映像では、爆発による炎などはCGによって処理されている。

2 ジョナサン&カレン、ラブシーン

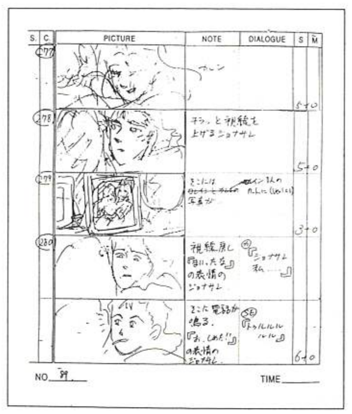
ジョナサンとカレンのラブシーンにおける、その微妙な心理描写はシナリオから絵コンテに至るまで、なかなか興味深く描かれている。

SCENARIO

チラリと視線を上げるジョナサン。視線の先にロレインとカレンの2D写真がある。
ジョナサン、表情を和らげやさしい笑みを浮かべる。
カレン「ジョナサン、私……」
と、言いかけた途端ギューッと力強くカレンを抱きしめるジョナサン。少しハッとするカレン。ジョナサン、ポンポンポンと軽く背中を3つ叩くと、肩に手をやりゆっくりと体をはなす。
ジョナサン「俺も愛しているさ。カレン」
と、そのとき電話が鳴る。

▲ジョナサンの心理の変化に注目だ。シナリオでは2D写真がきっかけになっている。

CONTINUITY



◀絵コンテでは、電話のベルによってカレンをごまかしていることに注目だ。

COMPLETE



▲絵コンテと比べると表情が微妙に違うことに注目しよう。

3 レッドウッドの最期

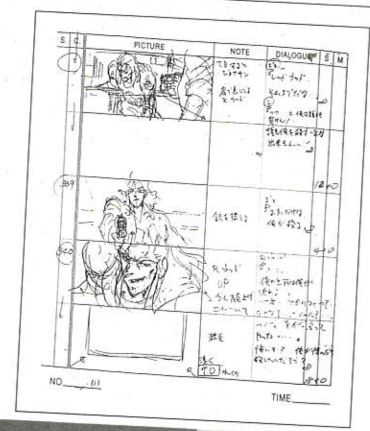
最強最悪の悪役レッドウッド。その最期はまさに彼にふさわしいものであった。絶対に「反省」しない悪の最期の映像が完成するまでを追ってみよう。

SCENARIO

ジョナサン「(冷徹に) お前だけは俺がやる」
トリガーを引く指に力が入る。
ジョナサンの脳裏にクリスの死がフラッシュバックする。
依然ニヤニヤしているレッドウッド。
ジョナサンの表情から険しさが消える。

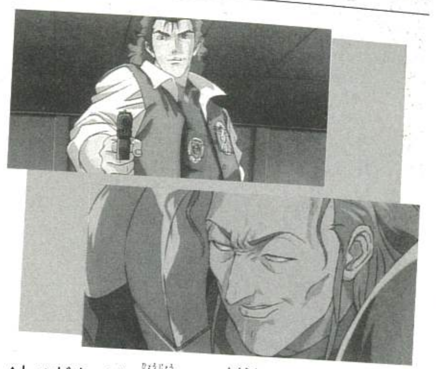
▲クリスの死のフラッシュバックは絵コンテの段階で削られている。

CONTINUITY



◀シナリオとは、セリフの構成がかなり違っていることに注目しよう。

COMPLETE



▲レッドウッドの表情がより凶悪になっている。フローズナーであるための白い血が……。

4 ジョナサンとエド、別れ

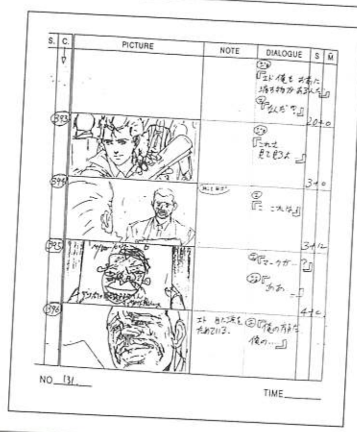
『ポリスノーツ』の物語がいよいよ終盤を迎える。ジョナサンとエドの別れには、それぞれ別のプレゼントが用意されていた……。

SCENARIO

ジョナサン「エド、俺のほうもプレゼントあるんだ」
エド「俺に？(期待していない)……なんだ」
ジョナサン、1枚の紙(絵)を取り出す。
ジョナサン「これだ……。マークが描いた。見てみろ？」
紙を広げるエド。そこにはエドの似顔絵と「僕の尊敬するお父さん」の文字。
ジョナサン「これを徹夜で描いたらしい。(のぞきこんで) 見ろ……。この顔そっくりじゃないか」
エド「(涙あふれる) 俺の顔だ……俺の」

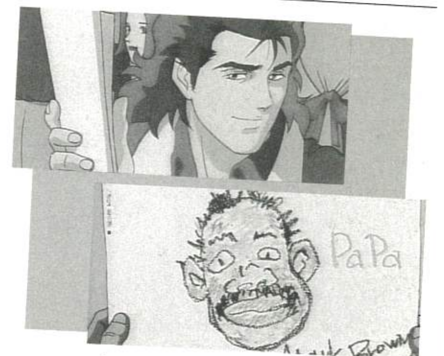
▲ジョナサンのセリフが完成した映像とは若干異なっている。

CONTINUITY



◀シナリオよりも少ないセリフで、ジョナサンとエドの心情を描写してある。

COMPLETE



▲マークの描いたエドの似顔絵が、やや可愛らしくなっている。字も英語に。

5 幻のファーストシーン

実際には映像化されることのなかった、幻のファーストシーン。ここではそのシーンのシナリオを採録しよう。映像を思い浮かべながら読もう。

コロニー内・ミーティングルーム
数枚のカードの中に、スペードのAがスッと挿入される。「来た！」という表情を見せるジョナサン・イングラム。
テーブルを囲んでポリスノーツの面々が、昔ながらのポーカーに興じている。
ゲイツ、目ざとくジョナサンの表情を読み取り、
ゲイツ「おりた……」
とカードをテーブルに置く。
サルバトーレ、チラチラ周囲を気にし、トクガワの顔色を窺うように
サルバトーレ「ツキはサダオキに向いているようだし、オレもおりるよ」
とカードをソッと置く。
エド「(間髪容れず) オレもだ。これじゃあ勝負にならん」
と投げるようにカードを置く。トクガワ、無表情でジョナサンを見据えている。
エド「(ジョナサンを見て) ジョナサン、お前の一人負けは決まりなんだ。傷口が深くなる前におりたほうが賢明だ」
サルバトーレ、調子に乗って、
サルバトーレ「そうだ、今日のお前は女神から見放されてるんだよ」
(中略)
ジョナサン「心配するなエド、今、勝利の女神が俺に微笑みかけた」
レートを上げるジョナサン。
受けて立つトクガワ。
高まる緊張感——。
トクガワ「コールだ、ジョナサン」
待ってましたと、不敵な笑みを浮かべ、カードを広げるジョナサン。
ジョナサン「(つぶやくように) フルハウス……」
やった！　という表情のエド。
トクガワ「……」
ジョナサン「オレの勝ちだな！　サダオキ」
トクガワ「いや……。オレの勝ちだ」
トクガワ、そう言うとおもむろに自分のカードをオープンする。
「！」となるジョナサン。
サルバトーレ「ストレートフラッシュだ……」
静まりかえる一同。
やがてトクガワの無邪気な笑い声が響き、次々に笑い出す仲間たち。
(中略)
そして、ジョナサンはユーリーに乗り込むことになる……。

◀このポーカーのシーンですでにそれぞれのキャラクターの性格と運命が描写されている。

COLUMN OF POLICE NAUTS
コラム オブ ポリスノーツ

REAL SPACE HISTORY
宇宙開発史

『ポリスノーツ』はフィクションだが、そのベースとなっているのは現実の科学考証に基づいた宇宙開発の歴史である。ここではそれを検証してみよう。

宇宙開発の歴史、それは人類の科学の歴史である

緻密な科学考証を基にして練り上げられている『ポリスノーツ』の物語は、まさに宇宙時代の到来にふさわしい「リアル」なＳＦ作品である。

ここでは、そんな『ポリスノーツ』世界をより深く理解するために、人類が宇宙へ飛び出すまでの歴史を振り返ってみよう。

19世紀の末から20世紀初頭にかけて、ロケットが、人類を宇宙に連れていくカギになるということを理論と実践で示した３人の男がいた。その３人の名はツィオルコフスキー、ロバート・ゴダード、ヘルマン・オーベルトである。

1857年、帝政ロシアの時代にツィオルコフスキーは生まれた。９歳のとき猩紅熱という病気にかかり、耳が聴こえなくなる。16歳のとき、父親は彼をモスクワへと勉強にいかせた。そして、モスクワの図書館で、独学で数学や物理学をマスターする。２年後、帰郷した彼は、教師を続けながら、ロケットと宇宙旅行に関する新しい理論を発表していった。

そして、1897年、彼の名を永遠のものとした「ツィオルコフスキーの公式」を発表する。それは、ロケットは噴射ガスの速度が速いほど、また点火時と燃焼終了時の重量差が大きいほど、速い速度が得られることを数式であらわしたものだ。この公式こそが、人類を宇宙へと導いた最初の一歩であった。彼の死の26年後、同じロシア人のユーリ・ガガーリンが宇宙へ飛び出した。ツィオルコフスキーは、今では「宇宙旅行の父」と呼ばれている。

ロバート・ゴダードは、1882年、アメリカマサチューセッツ州で生まれた。

ゴダードは大学を卒業してから、少年時代に夢見たロケット製作を実現させるべく、その燃料や運動の研究を始める。そして、1919年には『超高層に到達する方法』という本を発表し、その中で「月へ行く方法」を示した。

その後、彼は自ら重病を患うなどの苦難を乗り越えて、ついに1926年３月16日、マサチューセッツ州オーバーンの農場で、史上初の液体燃料ロケットの打ち上げに成功した。その後もロケットの研究、改良を続ける。後にアメリカ政府がアポロ計画を実行するさい、アメリカ政府は、ノズル、ポンプ、燃焼室、姿勢制御室システムなど214件ものゴダードの特許を買い上げた。そのため彼は「近代ロケットの父」と呼ばれる。

ヘルマン・オーベルトは、1894年にドイツで生まれた。ロケットの研究に情熱を注いだオーベルトは『惑星空間へのロケット』などの本を執筆し、1927年、ドイツ宇宙旅行協会を結成し、翌年その会長に選出された。1929年にオーベルトはウーファという映画会社からの依頼で、『月世界の女』（製作・監督・脚本／フリッツ・ラング）という映画に技術顧問として参加した。だが、この映画のためのロケット製作中に爆発事故が発生し、右目を失明、鼓膜は破れてしまう。しかし、その後もフォン・ブラウンら優秀な科学者を育てるなど数多くの業績を残した。

このような経緯を経て、人類は宇宙へと飛び出したわけだが、ここで挙げられた名前、『ポリスノーツ』をプレイした人であれば、聞いたことがあるはずでは……。



▲1960年代のアポロ計画によって人類は初めて月に降り立った。全世界が熱狂した瞬間である。

宇宙開発史

1957.10●最初の人工衛星スプートニク１号打ち上げ(ソ連)。12月、米国は初の人工衛星打ち上げに失敗

1958. 1●エクスプローラー１号打ち上げ。人工衛星になる。バンアレン帯を発見(米)

1961. 4●ボストーク１号打ち上げ(ソ)

1962. 2●マーキュリー６号地球軌道を３周(米)

1963. 6●ボストーク５号打ち上げ(ソ)

1965　●人工衛星Ａ-１号打ち上げ(フランス)

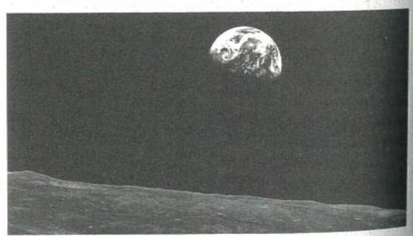
1966. 3●ジェミニ８号、無人機エイジェナとドッキング(米)

1969. 7●アポロ11号打ち上げ、初の月着陸

1981. 4●スペースシャトルコロンビア初飛行

1983. 4●チャレンジャー初飛行(米)

1995. 6●スペースシャトルアトランティス、ロシア宇宙ステーションとドッキング



▲この美しい地球を人間がこの目で見ることができたのは、長い歴史のなかでも、つい最近のことだ。



▲1980年代に始まったスペースシャトルによる宇宙との往復は、これからの宇宙開発のカギを握っている。

STAFF'S VOICE OF POLICENAUTS



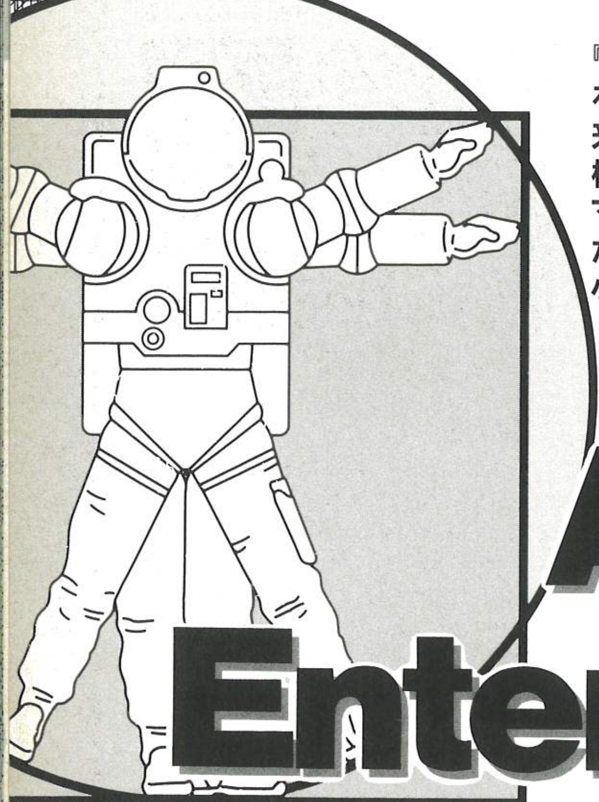
TEAM OF "POLICENAUTS" MAKING STAFF(IN OSAKA, A.D.1995)

インタラクティブシネマという、これまでにないゲームの形式と、映画的なストーリーテリングが魅力の『ポリスノーツ』。ここでは、小島秀夫監督をはじめとする制作スタッフに、『ポリスノーツ』の見どころと制作プロセスについて語ってもらった。作品を、より深く楽しむためのヒントになれば幸いである。

進化するエンターテインメント

"POLICENAUTS" Written and Directed by 小島秀夫 インタビュー

『ポリスノーツ』がどんなゲームかを一言で説明するのは難しい。従来のアドベンチャーゲームという枠を超えたインタラクティブシネマとしてわれわれの前にあらわれた本作の核心を探るべく、監督の小島秀夫氏に話を伺った。



Advanced Entertainment

映画的な世界を、プレイヤーに体験させたい

──まずは『ポリスノーツ』の企画の成り立ちからお話しいただけますか。

小島秀夫監督（以下、小島）『ポリスノーツ』の前に、『スナッチャー』や『ソリッドスネーク』というゲームを作ったのですが、そのときに、ユーザーの方からいろいろな意見をいただきました。

自分としても『スナッチャー』の頃はまだ若かったので、完成度という点でまだまだというところがあって。それで同じ手法を使って、もっと作家性の高いものを作りたいというのがありました。それが『ポリスノーツ』の企画のおこりという感じです。1990年のことですから、ずいぶん昔の話ですね（笑）。

『ポリスノーツ』のシナリオ、コンテからメカデザインを含めて、'90年にはできていたんですが、完成までの間にPCエンジン版の『スナッチャー』などもやっていたので、進行自体は何回か止まったこともありました(笑)。なかなか長い仕事でしたね。

──コロニーを舞台にするっていうのはどこから発想されたのですか。

小島 『ポリスノーツ』で僕がまずやりたかったのはアメリカ映画のバディもの、いわゆるコンビ刑事ものなんですね。

でも、それだけでは、今のユーザーには厳しいと思ったんで、SFの設定にしました。そのときに舞台は閉鎖空間にしたいっていうのがありまして、刑事アクションなんだけれども、ある瞬間に空を見上げたら、コロニーの天井が見えていたり、窓の外は宇宙だったりという感じの環境を作りたいというのがありました。そういうことでコロニーなんです。

で、そのコロニーの形態なんですけど、あれはちょっとリアルじゃないですよね。本当はトーラス型というドーナッツのような形がリアルなんですが。でも今のはやりといいますか(笑)、ガンダム世代の人には、やっぱりドーナッツ型ってのはイメージが湧かないかなと。いろいろ考えたあげくにあのようなシリンダー型にしました。

──映画でもアニメでもないんですが、純粋なゲームという感じでもない、インタラクティブシネマというくくりで作られているわけですけど、その辺の意識というものは？

『スナッチャー』で出来なかったことをやってみようというのが企画のおこりなんです



小島 インタラクティブシネマという言い方になってしまいましたが(笑)。結局のところプレイヤーが、ゲームの中を自由に動いているうちに、ひとつのストーリーがあらわれるようなものを作りたいと思ってるんです。

その場合、映画的手法を使っているのが『ポリスノーツ』であり、『スナッチャー』です。だから、アクションゲームであれ、アドベンチャーゲームであれ、手法は変わっても目指しているものはいっしょなんです。

──主人公＝プレイヤーという形にしたというのは？

小島 ゲームというのは２種類あると思うんです。入れ物は現代劇でも西部劇でもSFでもいいんですけど、その入れ物をリアルに作って、その中でプレイヤーに自由に遊んでもらうというゲームと、その作られた世界の中で、プレイヤーに一つの役柄を背負わせるっていうゲーム。後者のいいところは、たとえば、映画とか小説とかで法廷ものってありますよね。難しい法律用語を話したりして、ほとんど一般の人にはわかりませんが、弁護士の体験をした気にはなれる。そんな疑似体験ができるんですよね。

映画だと、自分が絶対に言わないようなことを主人公が言ってくれる。君はジョナサン・イングラムだって急に言われても、普通のサラリーマンでは、そんな役絶対にできませんよね(笑)。入れ物だけを作って遊ばせるとどうしても現実を引きずってしまうんです。非日常にするためにはある程度かせを与えて運命づけをしてあげるということが必要なんですよね。自分ではできないこと、たとえば、悪人をカーチェイスで撃って、スカッとすると同時に、ある程度自分がやっているんだぞという感じをもたせる。そういう微妙なバランスの中で作るのが、なかなか難しくて、それが今後の課題でもありますけどね。

──画面内をクリックすると出てくる細かい仕掛けがたくさんありますよね。本筋とはやや離れた部分も含めて、脚注的な情報が過剰なまでに入ってますね。

小島 この世界に自分がいるんだという錯覚を覚えさせるための材料なんです。ゲーム画面ってほとんど一枚絵ですよね。３Ｄポリゴンもののようにバーチャル感っていうのはないんですけど、画面の中のあるものを触ることによってデータが出る。それによって、ゲームに没入できるかなっていうのがありました。

──あと一つ一つの用語の読み方、ルビのふり方もかなり凝ってましたよね。

小島 外国映画を観るときのように、字幕があって初めて意味がわかるということを意識しましたので。最初の9821版は音声が入っているところには字幕がなかったんですが、そうすると意味が通じない部分があって、３ＤＯ版以降はすべて残しています。

──実際の音声では、たとえば「地球」だったり、「地球」だったりしますよね。

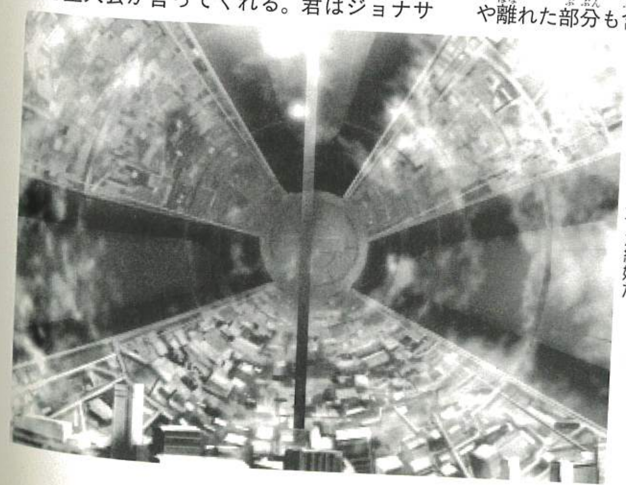
小島 フレンズでも親友とか友人とか、意味を違えているところが結構あるんですよ。翻訳ものとかでよくありますよね。僕はどちらかというと翻訳ものの本で育った世代です。だから、日本語のまっとうな文法からすると、おかしくなってしまう場合もあるんですが。



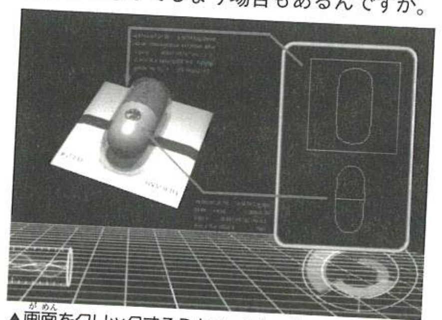
▲『スナッチャー』で生み出された映画的手法をより発展させたのが『ポリスノーツ』だ。



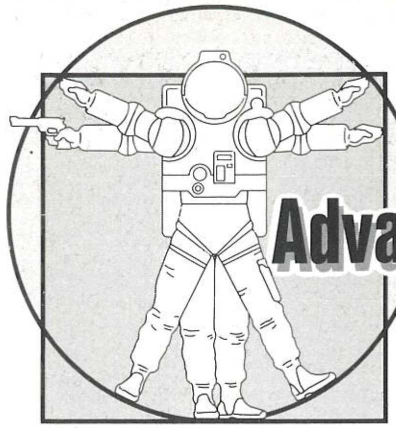
▲プレイヤーがジョナサンになりきることができるような、さまざまな工夫がなされている。



◀コロニーを舞台に展開する物語。オーソドックスな"刑事もの"との組み合わせが絶妙だ。



▲画面をクリックすることで、プレイヤーはそこにあるさまざまな情報を知ることになるのだ。



Advanced Entertainment……小島秀夫インタビュー……いわゆるゲームの定番とは違う たとえばゲームオーバーがないようなゲームを作りたい

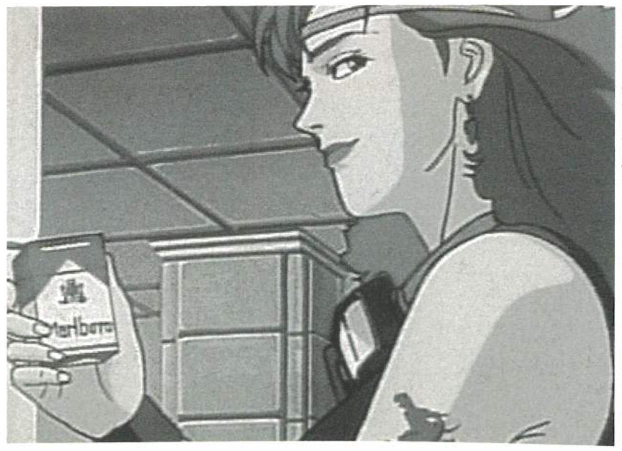
――字幕付きの映画を見るような感じはありましたね。
小島 昔、アメリカのＴＶ映画をゴールデンタイムでやっていましたよね。僕らはたとえば、『奥様は魔女』とかあの辺から、徹底的にアメリカ文化の影響を受けているんですよ。たとえば出かけるときはキスする。帰ってきたらキスするとかね。実際に自分の家庭ではそんなことないんですが(笑)。ただ、ＴＶをつけると夢のあるアメリカ文化がそこにあったので、TVや映画、小説の疑似アメリカ文化には詳しいんです。実際に行ってみたらわからないことも多かったんですが(笑)。そんなアメリカ映画のノリってのが僕らの世代にあって、その辺を狙いました。

地球人とビヨンズの関係から生まれる物語(ドラマ)

――好きなキャラクターは誰ですか？
小島 メリルですね。『ポリスノーツ』って結構リアルな人間が多数出てきますよね。その中でメリルっていうのは、すごく誇張された人なんです。軍隊あがりだったりとか、言いたいことをすぐに言ったりとか、やりたいことをすぐやるっていうところがね。あの世界の中ではただ一人マンガっぽい部分をもったキャラクターですよね。エドとかジョナサンはこういうときにこういうことはしないだろうというのがあるんですが、メリルだったら、そんなときでも「あたしがこうやるよ」って言って本当にやっちゃうという（笑）。
――メリルとのコンビにデイブを置いたことの意味は？
小島 ビヨンズと地球人を対にしたかったってことです。親子関係にしてもそうですね。ジョナサンとカレン、この２人は親子であることを知りませんけれども、血はつながっています。エドとマークは逆に血はつながっていませんけれども親子です。クリスはレッドウッドの代理母ですし、そういう地球とビヨンズの関係をオーバーラップさせながら、物語を仕掛けていくという構造にしていきました。

小島作品の新たなる展開

――『ポリスノーツ』の次のステップとしては、どんなゲームを作っていきたいと考えていますか？
小島 これまでの既成のジャンルにとらわれない変なゲームを作っていきたいと思っているんですよ。もちろん『ポリスノーツ』もやりたかったことなんですけれども、ほかにも今の市場に合わないゲームのアイデアをいろいろ貯めているんです。それが市場的にも、ユーザー層が広がって、僕の作りたいものと、ユーザーのニーズがある程度、一致するという時代になればやってみたいですね。



◀小島監督自ら、いちばん好きなキャラクターだと語るメリル・シルバーバーグ。

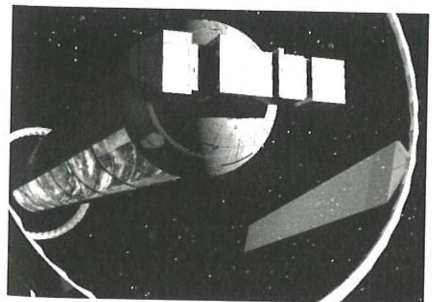


▲『ポリスノーツ』の背景には、小島氏自らが影響を受けたという、アメリカ文化の存在が大きいようだ。

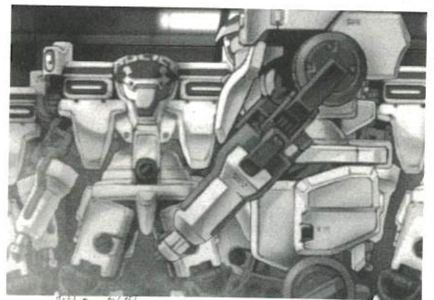
――『ポリスノーツ』や『スナッチャー』みたいな映画的なものをつきつめてという方向はどうですか？
小島 もちろん、そういう方向もあるんですよ。やり始めたことなんで究極までやってみたいなとは思っています。
――『ポリスノーツ』では監督・脚本としてクレジットされていますが。
小島 学生のころから趣味で小説を書きはじめる一方で、８ミリ映画を撮っていたんです。当時は映画監督になりたかったんですけれど、ちょうどゲームがはやりだした頃だったので、こっちのほうも面白そうだなってことで。
――ゲームはまだ新しいジャンルですよね。日本の場合、逆に映画は斜陽っていわれてずいぶん経ちますよね。ゲームのほうが思ったことをできるっていうのはありますか？
小島 今は何でもありですよね。今だからってこともありますけども(笑)。５年先はわかりませんけれども、今はゲームはやりやすいですよね。ただ、困っているのは、日本映画と一緒で、売れないといけないというのがあって(笑)。市場が増えて、マーケットが広がってくると、その辺の葛藤みたいなものは常にありますね。
――マーケティングと自分のやりたいことのせめぎ合いのような……。
小島 そうですね。なんとかしたいんですけども。今は格闘もののゲームってたくさんありますよね。何の理由もなく殴り合うような。そういうゲームもいいんですけど、やっぱり終わった後に何かしら感じてもらえるようなものを作らないと、ゲーム業界はいつまでたってもゲームの域を脱しない感じがしますね。
――『ポリスノーツ』の最新バージョンとなるPS版では、どこがグレードアップしているのでしょうか。
小島 コンセプトとかデータは一緒なんですけど、グラフィックをほとんど描き直しました。３DOのユーザーにはあまり大きな声では言えないんですが。ムービーもちょっと気に入らないところがあれば、ひとコマずつデジタイズしたりしました。また音のほうもアフレコをしたまま使ってない音声っていっぱいあるんです。それを使ったりしてます。
　シナリオも微調整していますので、より親切になっています。あとは隠しイベントがあります。これも詳細は言えませんが、見てのお楽しみですね（笑）。
　PS版がいまのところ最終版の『ポリスノーツ』というところですね。スタッフも一緒なんで、責任移植です（笑）。
――やはり時間の関係とかでやり残したことが出てきてしまうんですか。
小島 作り手というのは、欲が出てくるんですよ。時間が出てくると（笑）。
　それで、セルの絵をデジタイズして、そこから変えていきます。アニメーションは筆で描いているので、細かいところを描くのが難しいんですよ。その辺はコンピュータを使って描いたりとかしています。『ポリスノーツ』の場合は、長い人は１枚の絵を何時間でも見ているわけじゃないですか。逆にアニメーションは一瞬で過ぎ去るからいいっていうところもありますよね。だから、静止画についての修整が多くなってしまいますね。
――そういう部分も含めて、３DO版を持っている人であっても、PSのハードを持っている人は、PS版を買わざるをえませんね。
小島 ぜひ、そうお願いしたいですね（笑）。



◀ゲームの未来について語る小島秀夫氏。これからゲームはどうなっていくのだろうか？



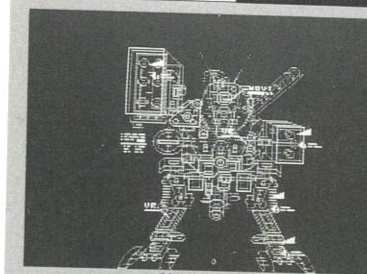
▲３DOからPSへ……。さらなる進化をとげる『ポリスノーツ』。



▲メカ描写は格段にグレードアップしている。カトキファンは注目である。

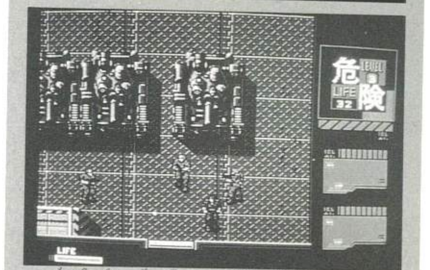
HIDEO KOJIMA WORKS LIST

METAL GEAR　1987年度作品 MSX2ほか



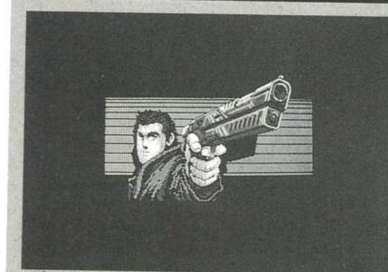
▲これまでのただ敵を倒すだけのゲームから、敵から「隠れる」という要素を入れ、ゲームの新たな地平を切り開いたのが、軍事アクションRPG『METAL GEAR』である。

SOLID SNAKE　1990年度作品 MSX2ほか



▲『METAL GEAR』の続編。前作のコンセプトを継承しつつ、さらなる飛躍をとげたゲーム展開をしている。通称「TACTICAL ESPIONAGE GAME」と呼ばれている。

SNATCHER　1988、1992年度作品 MSX2、PC-エンジンほか



▲前２作のアクションゲームから、一転して映画的手法を導入したアドベンチャーゲームとして制作されたのが『スナッチャー』である。発表当時、その衝撃的なストーリーが話題になった。

PROGRAMMER

岡村憲明
NORIAKI OKAMURA





▲ごく普通に見える画面でも、様々な試みが行われている。

「プログラマーにとって『ポリスノーツ』は巨大な実験室なんです」

プログラムという点から言えば『ポリスノーツ』というのは一見すると普通の画面に見える部分でも、じつは相当無茶しているところがあるんです。

9821版の次に3DO版を作るときに、こうしようという様々な（プログラム的な）プラスアルファがあって、その次にPS版を作るときにも、じゃPS版だったらこんなことも試してみようということを次々とやってましたからね。

ですから9821版から今に至るまで、オリジナルで残っているところって、ほとんどないんですよ。たとえばそれは映像、つまり動画の再生にも言えまして、具体的には1秒24コマで出したい。それまでの映像ってなんかひきつった感じでしたよね。それをなんとかフルアニメでやりたい、ということから始めて、試行錯誤していったんです。

それからシステム自体に関しても、かなり新しいことをやっています。新しもの好きなんで(笑)。やっぱり今まではマシンのパフォーマンスが低かったということもあるんですが。でも、次世代機だったらいけるでしょう(笑)。

言ってみれば『ポリスノーツ』っていうのはプログラマーにとって巨大な実験室なんです。だから、こういう試行錯誤を、『ポリスノーツ』だけで完結させる気はないんですよ。おおげさな言い方をすると、『ポリスノーツ』というゲームソフトを作ることで、うちの会社（コナミ）の基幹技術を作っているという意識が、すごくあったんです。これから5年先、10年先まで使っていけるような核の部分を作っていこうというね。

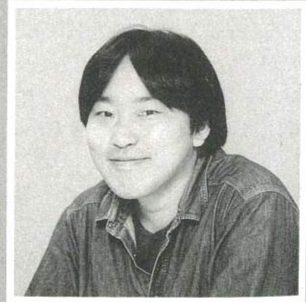
『ポリスノーツ』で使っていた技術で使えるものがあれば、今後も他作品の中で、どんどん使っていこうと思っているんです。

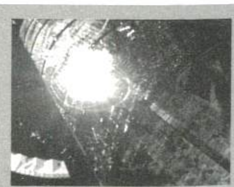
最後に、PS版の『ポリスノーツ』ですけど、3DO版に比べると速いです。3DO版ですごく重いなって思っていた部分がすごく軽やかになっています(笑)。そのへんに注目してもらいたいですね。

「あの爆弾解体のシーンが難しいのは私のせいです（笑）」

PROGRAMMER

山口博光
HIROMITSU YAMAGUCHI





▲シューティングなどのアクションシーンが緊迫感を生む。

『ポリスノーツ』では、シナリオコンパイラというプログラムでアドベンチャーゲームの基本を作っています。私が担当しているのは、その基本部分以外のイベントのプログラムです。

主なところを言いますと、オマケのシューティングゲームと爆弾解体のイベントゲームです。ですから爆弾解体が難しいのは私のせいです(笑)。爆弾解体をやっていて、こんな難しいもの作っている人間って、いったいどういうヤツなんだって感じてくれればうれしいですね。

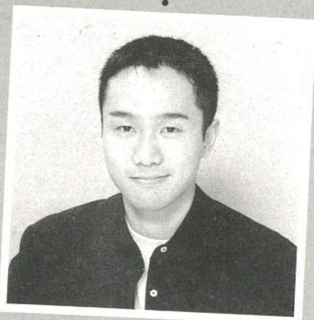
見どころですか？　具体的にいうと爆弾の解体に失敗すると爆弾が爆発してゲームオーバーになりますよね。そのときに、その後のフォローまでプログラムしてあるというところでしょう(笑)。普通のゲームはゲームオーバーになったら、あとは同じことを繰り返しますよね。爆弾解体に関しては、なるべく緊張感を出すため難しくしたかったんです。でも、難しくしすぎちゃうと何度やっても解けないということになって、ユーザーの人にすごい負担がかかってしまう。それで（やっていただいたらわかると思うんですけど)、ああいう形にしました。

PS版になって変わったところというのは、絵に関してはあまりありません。ただ、若干、速くなりました(笑)。もっと変えたい部分はあったんですけど、開発期間の問題もありますし、しようがないですね。でも、それよりもグラフィックを見てほしいですね。全部修整していますから。

PS版への移植の際に苦労した点というのはとくにありません。もちろん、移植自体は、どこからどこに移すのも大変なんですが、逆に言ってしまうと、あらかじめどれだけ早く、こういうマシンはどういうクセがあるかっていう特性を知って、それから移植を始めることが大切なんですよ。移植するのが大変だって、一般的によく言われるのは、それを考えてなかったからなのではないでしょうか(笑)。

ART DIRECTOR

新川洋司
YOUJI SHINKAWA





▲PS版でのメカ描写はよりパワーアップしている。

「EMPSはアニメーションさせるのがかなり難しいんですよ」

全般的に文句言いの仕事というか(笑)。とくに絵に関してここをこうしてくれとか言うことが主な仕事でした。

具体的な内容をお話ししますと、まず、アニメーターが作画してきたアニメ素材をいじるというか、修正していきます。その辺は3DO版のときにも気にいらない部分があれば、どんどん修正していったんですけれど、次のPS版ではさらに力を入れて、静止画だけでなく動画も多少、修正を加えてます。で、動画に関してはフィルムの形でこっちにくるんで、それを作画まで戻って修正するとなると大変ですよね。原画さんが修正加えて、動画が入って彩色、撮影となりますけど、そうやっている時間もないですし（笑)。

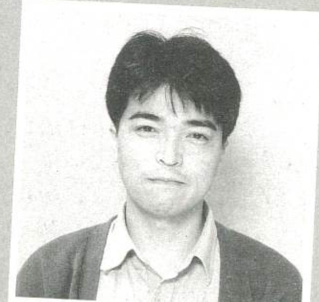
結局、それをどう修正したかっていうと、大変だったんですが、1枚ずつフィルムから切り出していってコンピュータ上で修正していったんです。CGでレンダリングして、線だけを抽出して、それを1枚ずつセルの絵にあてはめていったりとか、かなり凝ったことをやっているんですけど完成した画面では一瞬で過ぎたりしちゃいますね（笑)。

あと、画質的にはかなりPS版でアップしています。3DO版ではシネパックという圧縮方式だったんで、ちょっとザラツキのある画質だったんですけど、PS版はかなりクリアな画質です。

動画部分のメカニックシーンも、かなり修正が入ってます。私も、メカニックデザインのカトキハジメさんのファンで、がんばって作ったので、時間がかかりましたね。EMPSはアニメーションさせるのがかなり難しいんですよ。高速道路をEMPSが飛んで行くシーンがありますけど(P.48参照)、あそこは、まずEMPSのワイヤーフレームをCGでレンダリングして、高速道路自体もCGで作ります。そして、いちばん後ろの背景もいわゆるアニメーションの美術画を取りこんで、どんどん合成していったんです。でも出来あがってみると、結構普通のアニメーションに見えてしまうのが残念ですね。

SOUND DIRECTOR

村岡一樹
KAZUKI MURAOKA





▲試行錯誤のうえ、クオリティの高い音質が実現した。

9821版から音響監督を務めています。ゲームを通して、BGM、効果音、音声の取りまとめと音のプログラムを制作しました。

音楽自体は、社内の別の人間に頼んでいます。私の仕事は、こういう映画のような感じにというような注文出すことですね。

そのほかの音については、9821版のときから、どういうふうにして鳴らそうかということをいろいろ考えていたんです。パソコンゲームでも普通のCD-ROMでしたら、音声なんかはPCMで鳴らして、曲とか効果音は内蔵のFM音源とかで鳴らすゲームがほとんどですよね。これらはうまく共存できるんですが、両方ともPCMでいこうと思うと、プログラム的にも難しいところが出てきます。音質の問題も普通のCDだったら、44KHzのステレオを鳴らしてますよね。それがゲーム機になると一緒に絵も出さなければいけないし、プログラムもロードしたり走らせないといけない。それで、CD全体の容量を考えて圧縮をかけています。

9821版のときは、16KHzで音声も曲も出していたんですよ。それが3DO版になって22KHzで出せるようになって、PS版ではようやく44KHzで音声も曲も出せるようになりました。

そのテストもなかなか大変で、自分の好きな曲をパソコンに取り込んで、2曲同時に、一日中鳴らしておくんです。そこで、引きつったりぶつ切れになったりしないようにしなければならないんですね。

それで、フランク・ザッパというミュージシャンの『ベイビースネークス』っていう曲と小島監督が持ってきたテープをループにして一日中鳴らしておいたんです。それでなんとかうまく鳴らすことができるようになりました。

まあ、PS版で44KHzというのが実現できてよかったなあと思っています。

じつはまだ、その次の段階もあるので、これからもいろいろとまた新しい領域に踏み込んでいきたいですね。

「これからも、いろいろと新しい領域に踏み込んでいきたいですね」

POLICENAUTS
STAFF'S COMMENTARY

▶QUESTION

①仕事の内容を簡単に説明してください。
②仕事を進めていくうえで、特に苦労したところはどこでしょうか。
③『ポリスノーツ』をプレイするにあたって、特に注目してもらいたいポイントは?
④『ポリスノーツ』のユーザーに一言！

■PROGRAM STAFF

石神純子(いしがみじゅんこ)

生年月日　1972年9月14日
出身　兵庫県

①音声・口パク・字幕作成・胸ゆれアニメ調整。
②1.胸ゆれのタイミング。動きが実際にプレイするまで分からないため、調整には少し苦労しました。
　2.字幕、口パクにおいて8時間もの音声をこなす点で、締め切りとの戦い(?)でした。
③1.胸ゆれ。
　2.口パクの動き・タイミング。
　3.「コンバットモード」で2点動きを出してみてください。
④「宇宙」を見て、聞いて、感じて……大いに感動してください。

植原一充(うえはらかずのぶ)

生年月日　1969年7月21日
出身　奈良県

①特殊イベント、ムービー以外のアドベンチャー部分の画面表示プログラムと、画面作成ツール、マウス、パッドなどのユーザーインターフェイス、文字表示、マルチタスクカーネルなどの作成。
②オリジナルの圧縮、展開ルーチン。PS版への移植のときには、まったく違う作りで画面まわりをどうやって同じように扱うか悩まされた。また、十数個のタスクが並列して動いているので、タイミングとりやデバッグに苦労しました。
③ムービー以外の部分でもアニメーションや煙や光の効果など、いままでのアドベンチャーにはない画面作りをめざしてます。また、マウスパッドの操作感や文字の表記など細かいところにも苦労してますので、できれば注目してみてください。
④1度だけでなく、できれば2度、3度とプレイしてみてください。そのたびに「こんなところまで……」というところが見つかると思います。

岡村憲明(おかむらのりあき)

生年月日　1966年4月18日
出身　京都府

①システム全体の設計とCD-ROMアクセス関係、ムービー関係、シナリオインタープリタの実装を中心にプログラム開発を担当しました。
②CD-ROMはROMカセットやフロッピーディスクなどのほかのデータ入力とは、かなり違う特性を持っていますので、同じような考え方だと、とてつもなくレスポンスの悪い、イライラするゲームになってしまいます。CD-ROMの利点を生かし、欠点をカバーすることには、特に注意を払いました。
③私の担当した部分は、完全な舞台裏の作業と呼んでいい部分です。作り手からすれば、相当に高度な技術が使用されているのですが。ですから、それをいかに意識させず、自然であるかを感じていただければ、と思います。
④『ポリスノーツ』は10年たって誰かが「ゲーム史」を書いたときに必ずその名を連ねるゲームです。ぜひプレイしてください。

是角有二(これかどゆうじ)

生年月日　1969年12月22日
出身　広島県

①シナリオ移植。
　バックアッププラム管理プログラム。
　ポリスノーツ〝プライベートコレクション〟。
②入社1年めで、すべてが初めての体験でした。
③2度、3度プレイしてみてください。
⑤プライベートコレクションもよろしく!!

■GRAPHIC STAFF

佐藤久美(さとうくみ)

生年月日　1970年5月13日
出身　愛知県

①CG(モデリングアニメ)胸ゆれ、静止画修正。
②EMPSのモデリングとモーション。モデリング時は三面図がなく、ある程度見当で作っていた。モーションでは「EMPSらしい」動きに苦労した。
③できるだけたくさんのお姉さんの胸に触ってほしい！
④謎ときシューティング、爆弾解体、胸タッチと盛りだくさんのゲームです！

新川洋司(しんかわようじ)

生年月日　1971年12月25日
出身　広島県

①作画の監修、修正。パッケージ、ポスターのレイアウトなど。
②ムービーパートのグラフィック修正。特にEMPS飛行シーン＆じごくのデジタルリライト攻撃！
③3DO版と見くらべてPLAYすると、そのグラフィックのちがいにおどろいてしまう。
　・カトキ氏のメカデザイン。パワードスーツ系のメカはとっても難しいと思うが、とてもセンス良くまとめてあり、さすがだ！
　・EMPSのガレージキットを出してほしいです。
④ぜひ、マウスでプレイしてほしいですね。

末永美華代(すえながみかよ)

生年月日　1967年12月21日
出身　長崎県

①グラフィック担当。主にエフェクト、静止画（ゲーム画面)。
②主人公ジョナサンの顔（全然似ない！)。
　コロニー内部の風景……でしょうか。
③煙、光などの特殊効果。
④40年後の人類の姿（の一部分）を体験してください。

竹内真弓(たけうちまゆみ)

生年月日　1973年10月8日
出身　大分県

①グラフィック（静止画)。テロップ作成。
②キャラクター。
③エンディングクレジットも最後までじっくりみてください。
④気楽にプレイして楽しんでください。

野尻真太(のじりしんた)

生年月日　1971年4月8日
出身　東京都

①PS版シナリオ移植。CG-Iツールオペレーター。
②PASS。
③レッドウッドの多彩な逃げっぷり。
④プレイ用に1本、保存用に1本、鑑賞用に1本買いましょう。

藤田香(ふじたかおり)

生年月日　1971年1月24日
出身　兵庫県

①グラフィック修正。
②EMPSシューティング用のモーションとか、ジョナサンの追加原画です。特にジョナサンは……私たちデザイナーにとっては鬼門です。
③一枚一枚の絵です。デザイナーの血と涙がにじんでます！(笑)
④とてもドラマチックなゲームです。ぜひPLAYしてね！

松井徹哉(まついてつや)

生年月日　1972年5月12日
出身　大阪府

①グラフィック、作画修正。
②大作『POLICENAUTS』制作現場の真っ只中に入社して「とんでもないところに来てしまった」と当時、本当に思ったものです（今でもたまに思いますが)。
③1シーンごとにデザイナーの個性は結構大胆に出ているので、2回め以降のプレイのときは、その辺りにも注意してください。
④「初仕事で『POLICENAUTS』に参加できた」と誇れる大作です。

村岡一樹(むらおかかずき)

生年月日　1959年3月9日
出身　アメリカ・メイン州

①音響（雑用）監督。
②開発スタッフへの気くばり。
③・小島監督の雄叫び！（もちろん、ゲーム中にあります)。
　・ジョナサンを叩きのめすカレン！（これもあります)。
④「私は『ポリスノーツ』で宇宙への移住を諦めました」

山中智美(やまなかともみ)

生年月日　1972年6月12日
出身　大分県

①アシスタント業務、サポート。
②バグチェック。ゲームに不慣れな私には難しかったです。
③爆弾解体の難しさと楽しさ。ストーリー。
④感動するからプレイして。

山口博光(やまぐちひろみつ)

生年月日　1970年4月2日
出身　大分県

①シナリオコンパイラでは作れないイベントプログラムの作成。
　・シューティングトレーナー、爆弾解体、カーチェイス、マスドライバー前のシューティング、トクガワビル20F、トクガワビルロビーでのシューティング。
②射撃ルームで見られるレッドウッドの射撃デモのデータ作成です。あれは私がマウスでプレイしたデータを基に動いています。でもレッドウッドは私よりもうまいです。私はあんなに正確にはねらえないし、そんなに連射もできません。そこで質問です。あのデータはどうやって作ったのでしょうか？　みんな考えてください。
③爆弾解体でエドの手が黒いところ(笑)。
④PS版『ポリスノーツ』はグラフィックをさらに追加修正しています！

COLUMN OF POLICE NAUTS
コラム　オブ　ポリスノーツ

MUSIC OF POLICENAUTS
『ポリスノーツ』の音楽について

重厚なオープニングテーマから、美しいピアノバラードまで、バリエーション豊かな音楽で『ポリスノーツ』を彩った矩形波倶楽部の魅力を紹介しよう。

「矩形波倶楽部」、その音楽について

『ポリスノーツ』の劇的な物語世界を彩る重要な存在である音楽。クラシカルなオーケストレーションによる曲から、ロックナンバー、ジャズ的なコードワークの曲などバリエーション豊かなBGMが作品世界を盛り上げている。この素晴らしい音楽を作曲したのが、コナミを代表するプロアーティスト集団、矩形波倶楽部である。

その誕生は1987年にまでさかのぼる。ギタリストの古川もとあきを中心に結成され、1990年11月、T-SQUAREの安藤まさひろのプロデュースで、1stアルバム『矩形波倶楽部』をリリース。その3年後、2ndアルバム『HOPE』を発表し、古川もとあき、たっぴー、麻野真美のオリジナルメンバーに加え、ゲストミュージシャンとして、ベースに田中豊雪、キーボードにフンイキ福井を迎えLIVEに挑み、成功を収める。

そして1995年7月21日に『矩形波倶楽部 pro-fusion～ツインビーヤッホー～』を発売する。ゲームミュージックに矩形派テイストをブレンドし、ハイクオリティーなゲームアレンジCDとして、好評を博している。

それではオリジナルメンバーのプロフィールを紹介しよう。

バンドのリーダーでもあり、ギター担当の古川もとあき。高校時代にギターを始め、大学時代にはフュージョンバンドVOYAGERを結成、関西を中心に活動を展開する。大学卒業後、コナミに入社。矩形波倶楽部を結成し、ソロアーティストとしてもオリジナルアルバムをリリースしている。

ドラム＆キーボード担当のたっぴー。20歳で渡米し、音楽学校で作曲、編曲、打楽器を専攻。その後音楽の仕事を始める。

麻野真美はキーボード担当である。幼稚園の頃、ヤマハ音楽教室に入り、中学生の頃、初めてバンドを組む。高校生になり、キーボードを担当する。大学は音楽学部の作曲学科に入り、レディースバンドを組んでいた。卒業後は、ヤマハ音楽教室の講師をしながら、初代矩形波倶楽部のメンバーとして活動を始める。途中、都合により一時活動を休止するものの、最近再び参加し、矩形波倶楽部を盛り上げている。

このようなメンバーが作り出した『ポリスノーツ』の音楽。たとえば、オープニング曲「END OF THE DARK」のような印象的なナンバーや、アコースティックギターによるメロディが美しい「OLD L.A. 2040」など、彼らの音楽的才能の幅広さがうかがえるだろう。


▲いずれも実力派ぞろいの矩形波倶楽部のメンバー。ゲームミュージックだけでなく、オリジナル作も多い。

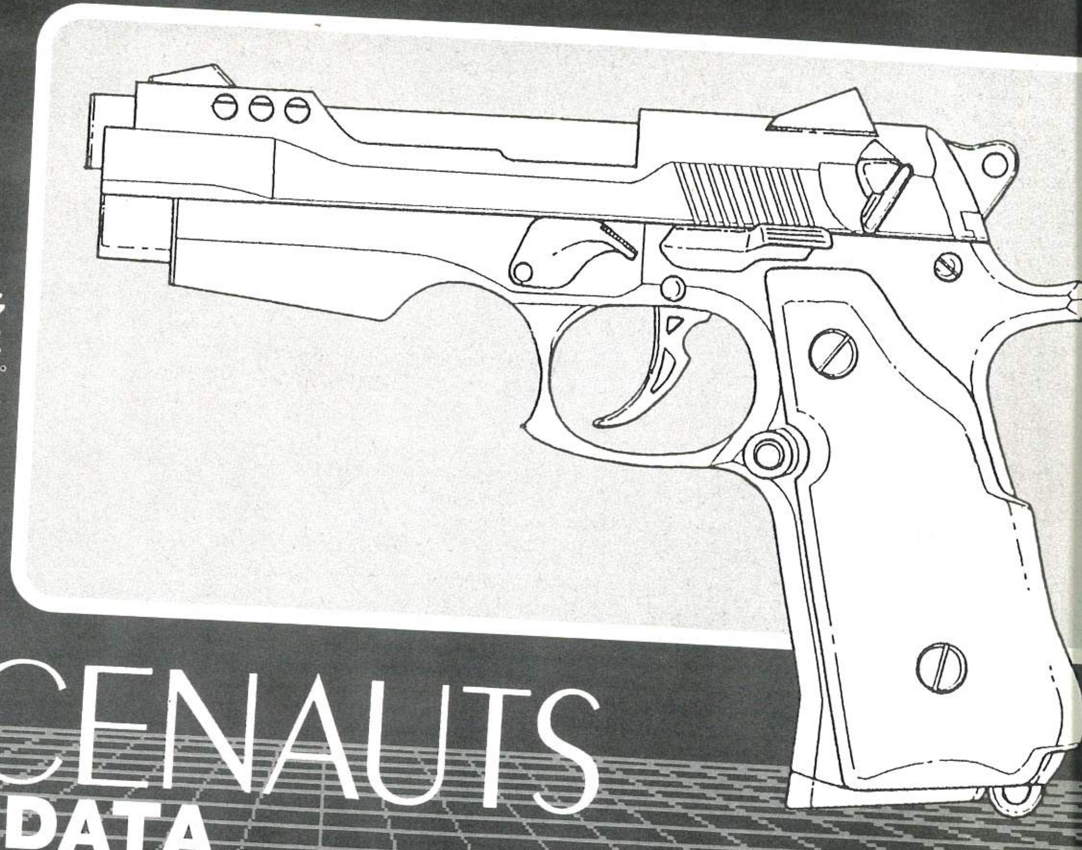

▲『ポリスノーツ』以外にも、コナミ作品を手がけており、数多くの名作、怪作を作り続けている。

DISCOGRAPHY









『ポリスノーツ』には、数多くの専門用語が登場する。これらの用語は、ゲーム中では、物語をより面白くする"脚注"として機能している。ここでは、その"脚注"を、改めてジャンルごとに分類、五十音順に並べ直し、紹介していくことにする。

POLICENAUTS
OFFICIAL DATA

宇宙生活、風俗、文化

LIFE&CULTURE

ポリスノーツ世界における、社会=文化に関する様々な事例を紹介する。

アンフィビアン　あんふぃびあん
amphibian

両棲人のこと。地球や宇宙を行き来する人々を指す。昔でいう宇宙飛行士。

ISPA　いすぱ
International Space Promotive Agency

宇宙推進事業団の略称。21世紀に入って平和目的に限っての宇宙開発と利用を促進する趣旨で作られた。ESAやNASA、NASDA、CNES、DFVLRにならって作られたビヨンド独自の宇宙開発実施機関。ビジネス色が強く、ほとんどトクガワの援助金で運営される。本部はビヨンド内に設置、理事長はジョセフ・サダオキ・トクガワが務める。

1Gパック　いちじーぱっく
1G pack

ファースト・フード店、マキシマムの持ち帰り用包装の一種。1G下での飲食用の通常パック。宇宙では「1G」と「0G」の2種類の包装方式が取られる。無重量エリアが存在するビヨンドでは、1Gパックは期間限定でしか販売されていない。しかも、素材をコロニー外から輸入するため、炭酸飲料などは簡易なもので代用されている。従って、地球での1Gパックとは内容が異なる。デイブ・フォレストが憧れている1Gパックはこの地球バージョンのものである。

宇宙インフラストラクチャー
うちゅういんふらすとらくちゃー
space infrastructure

単にロケットや人工衛星などの技術を示すものではなく、宇宙空間や地球以外の天体に作られる恒久基地、またはそれらの施設と地球を繋ぐ輸送システムなどをサポートする地上の設備を総合して呼ぶ。トクガワは早くから宇宙開発に参入、ロシアの宇宙技術を買いながらビジネスとしての宇宙開発に携わってきた。そして、今ではこれらの宇宙インフラをほぼ実現、宇宙企業として君臨している。

宇宙開発史　うちゅうかいはつし
space development history

人類の宇宙開発の歴史を主とした新しい学問。コロニーなどのハイスクールでは必ず、週に1単元は設けられている。ビヨンドの教育委員会では人類が「今の宇宙生活をいかになし得たか」ということを大切にするために、この「宇宙開発史」学習に大きな意義を置いている。

ASL　えーえすえる
American Space Lines

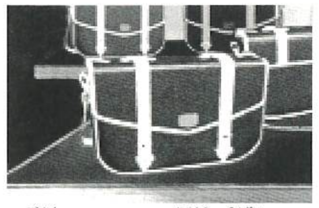
ホームとビヨンドをつなぐ宇宙旅客会社。ロスやシカゴからビヨンドへの直通便が売り。一般の宇宙スチュワーデスを初めて採用したことで話題になった。宇宙酔いに関する処置やサービスで定評がある。循環器系のシステムを自然な形で再現したチャーミングなユニフォームも人気を博している。

AMM　えーえむえむ
Astronauts Memorial Museum


▲作品中では、重要な情報を聞くことに。

これまでの宇宙開発のすべてが展示された博物館。珊瑚ホール、月面コーナー、探査コーナー、ビヨンドコーナーの4つの展示場からなる。旅行者の観光名所であると同時に、ビヨンズたちの憩いの場でもある。ビヨンドコーナーにはポリスノーツやビヨンドコーストに関連したものが展示されている。ロビーに置かれているグレート・バリア・リーフから運送されたテーブル珊瑚は、CELESSのシンボルとしてビヨンズたちに親しまれている。

エルエス　えるえす
ELES


▲高級ブランドゆえに偽物も存在する。

ビヨンドに本社を置く鞄会社。「エルエス」は高級バッグの代名詞となっている。年に1つのデザインしか製造せず、年を越すとその型を捨てて新しいデザインに変える。このため「エルエス」の店頭には全宇宙で年に1つのデザインのバッグしか存在しない。そこが人気の秘密といえる。地球ではかなりの額になるため、わざわざビヨンドまで購入しにくる旅行客もいる。生産工程は公開されていないが、無重量環境を生かした特殊成型を行っているらしい。

LSM　えるえすえむ
Lunar Shuttle Module

月面往復機の略。月面軌道上を回る宇宙ステーションと月面の各基地とを往復する便。

オールドL.A.　おーるどえるえー
Old Los Angeles

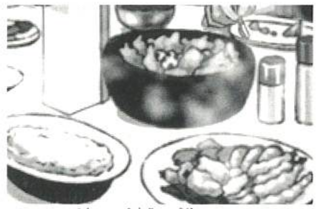

▲異常気象のため、L.A.に雪が降る。

オールド・ロサンゼルスの略。ロスの北上移転により、残された古いロス。地元では「エンジェル」のいない町といわれている。20世紀末に作られた地下鉄も廃止されている。

カブキ・ディビジョン
かぶきでぃびじょん
Kabuki Division

コロニーの中心部にある風俗歓楽街。無重量エリアでの無重力SEXを売りものにしており、ホームからも専用のツアーが組まれるほどの人気である。地球でのSTBO感染爆発の際、地球の風俗業者がコロニーに移転したのが最初といわれている。誰が付けたか定かではないが、日本の新宿にあった歌舞伎町が名前の由来とされている。

カルシウム料理　かるしうむりょうり
calfood


▲アナの作った料理の味は……？

無重量では背骨や関節、筋肉にかかる負担が少ないため、骨細胞中のカルシウムが体外に溶け出す。この溶け出たカルシウムを補うために開発されたのがカルシウム食品だ。卵の殻を微粉末状にした粉末剤、カゼインホスペプチド入りのミルクなどが有名。これらとカルシウム含有量の多い大豆、海藻を基に料理されたものがカルシウム料理だ。カルシウムが流出しがちな宇宙では、これを補うために様々な工夫がされている。飲み物や食べ物などほとんどすべての飲食物の中にカルシウムが含まれている。カルシウム入りのガムやキャンデー、炭酸飲料、調味料など様様なカルシウム食品がある。

機能性食品　きのうせいしょくひん
functional food

体調を調節し成人病や肥満による病気の予防や老化の抑制などに効果的に働くように工夫した食品。ビヨンドでの機能性食品はもっぱら、カルシウムを補うようなものが大半を占める。今まで食品に求められてきた機能要素、栄養機能と味覚機能に、体調調節機能や生体調節機能を加えて作られた食品。これらのうちビヨンド内で特定の基準に合格して認知されたものをビヨンド特定保健用食品という。

グランジ・メタル　ぐらんじめたる
grungy metal

2040年代に入ってコロニー内から流行しだした音楽ムーブメントの一つ。20世紀の回顧趣味から再流行したプログレ・メタルに「地球の牧歌的な退廃」のセンスを取り入れて生まれたといわれている。主に宇宙育ちの若者世代のビヨンズを中心に爆発的に支持された。また音楽だけではなく、グラメタバンドの着用するボロボロルックが地球的なファッションとして人気を得た。グランジという開放的な服装が、規律正しい服装で育ったビヨンズにとっては、新鮮なものとして受け入れられた。

それまで高周波数域を使った「ノンボーカル音楽」が主流であったが、このグラメタの流行により、10年ぶりに人の声域を聴かせるボーカル曲とバンドスタイルが復活した。歌詞の内容は政治色の強いものではなく、地球の自然や人間、愛についての内容が多い。リーペイトリエィティストの集会でもよく歌われている。「スモール・マーシー」や「ボーカル・カウボーイズ」などのバンドが有名。デイブが好んで聴いている音楽ジャンルだ。

先折りタバコ　さきおりたばこ
bent cigarette


▲ジョナサンも愛用しているタバコだ。

愛煙家のための減煙タバコ。包装を解き、先を折るだけで発火する。逆にフィルター部を折るだけで消すことが可能。灰が出ない化学反応を利用しているので灰皿が不要であり、ポイ捨て公害の心配も少なくなっている。また、火災の発生も軽減されている。ガンなどの原因となる有害物質を含む副流煙も出ないため、周囲への煙被害は極端に抑えられている。発火と消火のスイッチ部分を含むため、従来のタバコよりは多少長めなのが特徴。地球での地域限定発売。ジョナサンが吸っているものは、この化学反応葉と従来の乾燥葉を7対3で調合したブレンドタバコ。従って灰や煙が少しは出るようになっている。

重力生物学　じゅうりょくせいぶつがく
G biology

宇宙生命科学の新しい分野の一つ。地球で進化した生物はすべて、地球の重力に影響を受けている。それら重力と生物の様々な機能の関係を見直すことにより、生命の解明を行おうとする研究・学問。

スナッチャー　すなっちゃー
SNATCHER


▲ファンの間では、もはや伝説的な作品。

1988年、PC88、MSXでコナミから発売されたゲーム。1992年にPCエンジンCD-ROMでリメイクされた。2042年のネオ・コウベ・シティを舞台にしたサイバー・パンク・アドベンチャー。カルト的な人気を誇る名作。

3D AVシステム
すりーでぃーえーぶいしすてむ
3D AV SYSTEM

今世紀になって開発されたAVシステム。メディアには音階と音調に加え音源ごとに発信位置（3Dマップ）が記録されている。いわゆるダミーヘッド録音、またはバーチャル・ダミーヘッド録音と呼ばれるもので、再生時はそれらにVR復元処理を施すことで、これまでにない生々しい立体音響を実現している。

また、3Dイコライザーによって自由に3Dマップをコントロールできるので、室内のどこにいてもまったく同じ音響効果を得ることが可能。リスナーの移動に対してもリアルタイムに追尾することができ、部屋の間取りや素材による音響効果の変化にも柔軟に対応する。なお、録音ソースを忠実に再現するだけでなく、特定の周波数をコントロールし、「α波を高める」「1／fゆらぎを与える」などの環境を作り出す機能も装備している。

ゼロG新体操
ぜろじーしんたいそう
zero G rhythmic sports gymnastics

微小重力下で行われる新体操競技で40年の歴史がある。競技は時間内の自由演技と規定演技があり、テクニカルポイントと芸術ポイントの総合点で評価が決定する。従来の新体操、シンクロナイズドスイミングなどで要求される技術要素のほかに、無重量下での姿勢制御などの技術が必要となる。元新体操の選手であった宇宙飛行士が無重量空間での筋力低下防止のために考えたスポーツ。一時は「宇宙時代の芸術的スポーツ」と騒がれた。

ビヨンドで最も人気があり、特徴的な競技であるが、「成長期の子供のカルシウム流出」という問題がクリアになっていない。ビヨンド体育連盟では練習時間、対象年齢の規制を行っている。エド・ブラウンの娘、アナが学校でゼロG新体操部に入っている。


▲アナもゼロG新体操をしている。

ゼロG成型キット
ぜろじーせいけいきっと
zero G kit

無重量状態での成型を施したガレージ・キット。その素材にはキャスト、ソフビ、メタルなどがあるが、無重量での成型のため、湯口やパーティング・ラインの残らないのが特徴。1G下では型抜きが困難とされるような繊細なディテールも忠実に復元が可能。さらにこれまで不可能であった1体抜きなどパーツ数を極端に抑えることができ、初心者でも遊べるクオリティーの高い玩具を供給、ホビー界の救世主といわれた。この技術は従来のプラモデル成型にも広く応用された。

太陽フレア予報　たいようふれあよほう
space weather forecast

太陽フレアによる多量の宇宙放射線や磁気嵐の影響に備えるための「宇宙天気予報」。太陽表面で起こる太陽爆発（フレア）は人体だけではなく、コロニー内のあらゆる精密機器やコンピュータなどに様々な影響を及ぼす。これらを事前に予測、TVやネットなどを使い、ビヨンズへ予報や警告を発している。フレア時に放射される太陽電波の周波数や時間変化などを観測することで太陽フレアの規模やプラズマ雲の影響を推測、その都度適切な指示を与えている。放射線被曝量が多い際には、シールド注意報が発令され、コロニーの外壁や各ブロックのシールド（隔壁）が降ろされることとなる。もちろん、その間の宇宙空間での作業、フライトなどは禁止される。

つけネクタイ　つけねくたい
quick tie

形状記憶合金でつくられたワンタッチ・ネクタイ。無重量でのネクタイの形を整えるためにアパレル業界が開発したものであったが、脱着が簡単であることからホームでも若者の間で流行している。宇宙空間でもブラックスーツにネクタイという典型的日本人の風習から生まれたもの。

デザイナーズ・フード
でざいなーずふーど
designer's food

ビタミン類や認可されている化学物質を組み合わせて、ドラッグと同じような効果を持たせた食品。機能性食品同様、宇宙で欠乏しがちなカルシウムを含んだデザイナーズ・フードが最もポピュラー。

テレストリアル　てれすとりある
terrestrial

陸棲人。地球人の総称。

トクガワ・グループ
とくがわぐるーぷ
TOKUGAWA Group


▲ビヨンド全体を支配している。

トクガワ・グループは1950年代に初代、徳川善蔵によって設立された徳川工業という小さな町工場からスタートした。当時は旋盤機械の部品などを作っていたが、善蔵の先見性と高度成長の波に乗って、徳川工業は飛躍的に伸び、徳川重工となる。その後、造船、鉄鋼部門で日本国内で指折りとなるまでに発展する。

1980年代に入って徳川重工は2代目、徳川忠によって半導体分野に進出、徳川電機はすぐさま国内外を問わずトップとなる。1990年代に入ると画期的なバイオ素子の開発やロシアの宇宙技術を導入した商業ロケット、商業人工衛星など宇宙進出に一番乗りを果たし、その後の宇宙進出の基盤を固めた。宇宙ビジネスの勝敗を分けたといわれるメイド・イン・スペース商品の分野でも、フリーフライヤー当時からの実験に積極的に参加、様々な成果を上げる。

21世紀に入り数々の外国企業を買収、徳川は文字通りTOKUGAWAに成長する。宇宙ビジネス時代の到来による第3次産業革命の波にもうまく乗り、トクガワは創立以来最大の繁栄を果たす。

元ポリスノーツである3代目、ジョゼフ・サダオキ・トクガワは2020年、2代目の引退と同時にBCPを退職、トクガワ・グループの若き総帥となる。サダオキは元ポリスノーツであったという利点を最大限に活用、トクガワの企業イメージを一新、それまであったトクガワ・バッシングを一掃する。

トクガワは宇宙開発に必要なロケット、宇宙船、ステーション、人工衛星、それらに必要なセンサー類、コンピュータといった宇宙開発の核となる新規分野にも乗りだし、さらにはウォーター・フロントやジオ・フロントなどで培ってきたハイテク建築技術を応用、宇宙基地や宇宙ステーション建設などの宇宙基盤設備にまで参入を果たす。トクガワは建設業界冬の時代を、次世代宇宙産業を開拓することにより、難なく乗り切る。月面に民間の恒久基地を設置したのもトクガワが最初である。

そして宇宙に着実に根を下ろしたトクガワは微小重力や高真空状態を利用したメイド・イン・スペース製品に本格的に参入、圧倒的な地位を確立、利潤追求のみならず宇宙開発における様々な支援を行っている。トクガワ・グループは徳川重工を中心に、電機、建設、製薬、食品、鉱山など全138社から組織される一大コングロマリット企業である。トクガワ・グループのロゴである徳川葵は宇宙での絶対権力のシンボルとして認知されている。

トクガワ日本人祭
とくがわにほんじんさい
TOKUGAWA Japanese Festival

トクガワの主催する、ビヨンドにいる日本人のためのお祭り。月に1度、関連企業が集まり、表向きは日頃の労をねぎらったり、親睦を深めたりすることになっているが、実際はコロニーのトクガワ系企業の談合的な意味合いも含んだ集会。トクガワ系列の社員、家族、あるいは日系人であれば誰でも参加できる。北条ケンゾウとロレインが出会ったのもこのお祭り。

トクガワ・ヒルズ　とくがわひるず
TOKUGAWA Hills

もともと某日本電機メーカーが買い取ってできた高級住宅地。ビヨンド完成当初は電機メーカー社宅などが多く建設されていた。今では、トクガワが電機メーカーから買い取り、トクガワ系社員の社宅として使用している。コロニー最後尾、Bスクエアの中心部という、コロニー内で最も地価が高いエリアに位置する。

仮想的な地下空間を備えているため、わずかばかり丘になっており、コロニーでは最も見晴らしがよく、ミラー部からも離れており、安全とされている。コロニー建築調査委員会の許可なく、ある程度のレイアウト、設備の改造、植物の配置などが許可されているエリアでもある。一部、特例で木材など地球からの建築資材の持ち込みが許されている。

とりもちシート　とりもちしーと
adhesive seat

無重量エリアの床面を容易に歩行できるように考案された粘着カーペット。人間の体重移動を感知して、粘着力を調節することができ、あらゆる履き物に対応している。21世紀初頭にカーペット・メーカーが開発、空港の無重量エリアや宇宙船内の床などに広く利用されている。

ニュース・オーダー
にゅーすおーだー
NEWS ORDER

BBCの看板報道特集番組。キャスターのカレン北条の人気と、シビアな切り口から常に高視聴率をあげている。3年連続、報道部門の最優秀番組賞を受賞している。衛星を介して、月面や地球へも

一部、ライブ放送されている。

ノン・モルト・ビール
のんもるとびーる
non malt beer

麦芽を使わず、コーンやスターチのみを原料にして作られたビール。ホームでは2002年の酒税法の改正で、ビールに対する税金が、アルコール税と麦芽税の２種類に分割された。社会的なアルコール撤廃運動を受けての改正であるが、アルコール税は１％のアルコールに対し10ドルと大変高価なもので、一部では第２の禁酒法と呼ばれるほどである。

また、ビールの原料となる麦芽の量に応じて麦芽税が課せられ、従来のビールは一気に庶民の手に届かないものになってしまった。

ノン・モルト・ビールは麦芽の代わりにコーンとスターチを使い、アルコールを0.99％に抑えることで、酒税が一切掛からないようにしたビールである。

ハイパー大賞　はいぱーたいしょう
Hyper Grand-Prix

ハイパー・オリンピックを記念して作られたコナミから毎年贈られるゲームの賞。改名されて、今ではコナミ大賞と呼ばれている。全開発者がこの賞を目標に現在も商品開発を行っている。

パイロット盤　ぱいろっとばん
pilot disk



▲レアアイテムになること間違いなし。

本編に先行して発売されるゲームの体験盤のことを言う。TVシリーズ映画などで使われる「パイロット・フィルム」にちなんでネーミングされた。

'92年、PCエンジン市場で『スナッチャー』発売時に制作されたのが、最初のパイロット盤である。

'95年に発売された、３DO版『ポリスノーツ』のパイロット盤は、その第２弾となる。その内容は、単なるゲームの体験盤にとどまらず、設定資料やメイキング、インタビュー、用語事典など、インタラクティブな機能をもったデータベースになっている。

また、『スナッチャー』のパイロット盤は限定発売だったため、今やマニアの間ではコレクターズ・アイテムとなっている。

ピクノ８　ぴくのえいと
PICNO 8



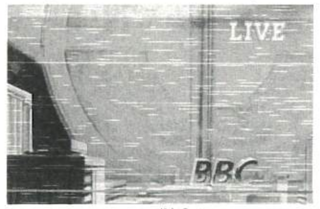
▲マークの絵の才能を表現するものだ。

コナミが20世紀末から発売している携帯グラフィック・コンピュータ「ピクノシリーズ」の最新型。画板サイズで、ペン入力タイプ。太陽電池内蔵で持ち運び便利。プリンターに接続し、プリントアウトすることが可能。水彩や油彩などの様々な画材モードを備えている。人ごみでも気にせず描ける視野選択スクリーン。無重量での画素安定装置も搭載している。

マークがいつも手にしているグラフィック・コンピュータがこのピクノ８である。

<スペック>
- 64bitバス カスタム RISC CPU（48bitDSP 16基を内部に搭載）
- 1536×1152ドット 48bitフルカラースクリーン
- リアルタイム３Dレンダリング フリーラインモデリング 各種画像エフェクト機能搭載

BBC　びーびーしー
Beyond Coast Broadcasting Co.



▲カレンはBBCの人気キャスターだ。

ビヨンドにある放送局の一つ。ビヨンド全域にネットワークをもち、メディアの先駆的役割を果たしてきた。特に報道番組には定評があり、「ニュース・オーダー」、「ビヨンド・ニュース」などの人気番組を多数抱える。

数十の衛星を介して宇宙的なライブ放送を行っている。ヒロインのカレン北条は、このBBCの人気ニュースキャスターである。

PVR　ぴーぶいあーる
Personal Virtual Reality

家庭で使えるホームVR。パソコンやネットワークを使って、家庭内でVRが楽しめる。

簡易なデータ・スーツやアイフォンでVRの感覚が味わえる装置。ダウンロードによるソフト形態が多い。

ビヨンズ　びよんず
beyonds

宇宙で生まれ育った人間の総称。狭義ではビヨンドコーストに住む人を指す。

今ではコロニー生まれのビヨンズは人口の約４割を占めるまでになっている。コロニーでは、小さな事故が命にかかわる大事故につながりかねないため、日頃からすべてにおいて冷徹に反応するよう訓練されている。それらは服装や話し方、文化、思想などに反映し、ビヨンズならではの特色を作り出している。ビヨンズが感情を表に出さず、いかなるときも平静を装っていられるという背景には、宇宙コロニー特有の慢性的な緊張感という、特殊な環境が挙げられる。冷徹で簡潔な彼らのしゃべり方は地球では、ビヨンドなまりと言われる。逆にビヨンドでは、リズミカルで感情的に話す地球人のしゃべり方をホームなまりと言う。

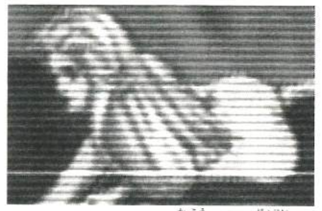
ビヨンド30周年記念祭
びよんどさんじっしゅうねんきねんさい
Beyond 30th Festival

ビヨンド生誕30周年を記念するお祭り。主にトクガワ・グループがスポンサーとなり、資金を提供している。宇宙コロニー誕生30周年を記念して、各地で様々なイベントが催されている。このイベントのキー・ステーションとなるのが、AMM（宇宙飛行士記念博物館）である。

ビヨンド・ニュース
びよんどにゅーす
BEYOND NEWS

BBCのニュース番組。ビヨンドは勿論、ホームの話題まで、幅広くリアルタイムで送るニュース・プログラム。衛星を介した双方向24時間態勢で常にホットなニュースを送り続けている。

VRギャル　ぶいあーるぎゃる
VR gal



▲すべてCGによって加工された女性だ。

PVR用の猥褻アダルト・ソフトに出演している女優の俗称。VRギャルは一般女優と区別されるものの、市民権を十分に得るまでの存在となっている。VRギャルを扱った月刊ソフト『ギャルズ・メイト』は、ダウンロード数10万を誇る。またVRギャルは実在の女優から取ったあらゆるデータをCGに落として加工することから、著作権や肖像権の新たな認識が必要とされてきている。CGで加工されたものをどこまで保護するか、あるいはCG処理により発生するCG化権という新しい著作権の問題など、単に倫理上の問題に留まらない。

フォックスハウンド
ふぉっくすはうんど
special force FOXHOUND

1990年代に局地的反乱、地域紛争、テロ活動に対処すべく編成されたハイテク特殊部隊。フォックスハウンド部隊が特徴的なのは、軍事介入できない「不正規戦」などの場合に、単独で潜入、任務を極秘裡に遂行するというところにある。

1995年の「ガルツバーグ蜂起」、1999年の「ザンジバー紛争」で世界的にその存在を知らしめた。ハイテク装置を駆使した潜入技術が当時の軍事戦略に大きな影響を与え、全世界でフォックスハウンドを模倣した特殊部隊が作られた。21世紀に入って、隊員に遺伝子治療（ジーン・セラピー）を取り入れたということが公になり、部隊は事実上、「ザンジバー陥落」を最後に廃止となる。以降、数々の伝説の戦士を輩出したフォックスハウンド部隊は「幻の忍者部隊」として語り継がれている。

この部隊の活躍は'87年発売、『メタルギア』（MSX）、'90年発売『ソリッド・スネーク』（MSX）に収録。

ブラインド・ガラス　ぶらいんどがらす
blind glass

液晶は温度、電界、磁界などの条件の変化で、内部の分子の方向性が変わり、色や透明度などの光学的変化を生じる。この液晶の性質を利用して、２層構造のガラスの間に液晶の薄膜層を密閉したのがブラインド・ガラスで、光の透過率を調節してブラインドの状態を自由に作り出すことができる。液晶のほかに酸化タングステンなども利用される。

ホーム　ほーむ
HOME



▲オールドL.A.もホームの一部だ。

地球を示す俗語。大気圏外に住む人類からみた地球のこと。

HOMEなまり　ほーむなまり
HOME accent

地球で話されている感情的でリズミカルな従来の口調、発音を指す。特定の言語をいうのではなく、英語、日本語、ドイツ語、スペイン語など地球で標準的に話されている様々な言語のアクセントや起伏、発音の総称。

宇宙では常に危険と背中合わせの状態を強いられるため、正確で簡潔なコミュニケーションが望まれる。その結果、あいまいな表現やえん曲な言い回し、感情の起伏を露にするような口調は自然と消滅し、簡潔で正確なデジタル的ともいえる口調、発音が定着した。しかし、ビヨンズでも地球育ちの移住者の間ではまだこのホームなまりが残っている。

ポリスノーツ　ぽりすのーつ
POLICENAUTS



▲これがオリジナルのポリスノーツメンバー。

2013年のビヨンド・コースト第３次移住計画に伴う、100万人にも及ぶ一般市民の治安維持と警察機構の基盤づくりを目的として選ばれた宇宙警察官の総称。

2010年に、人類史上初めての宇宙コロニーでの警察任務につく宇宙飛行士としての資質を兼ね備えた優秀で強靭な警官を募集、３年にも及ぶ過酷な訓練の末、５人の警官が選抜される。イギリス、スコットランド・ヤードからベッカー飛行士、ニューヨーク市警から、トスカニーニ飛行士、ロス市警からイングラム飛行士、ブラウン飛行士、警視庁からトクガワ飛行士。警察権限を持つ宇宙飛行士である彼らは、宇宙平和の象徴として世界的に注目された。マーキュリー計画時のオリジナル・セブンを思わせる彼らは、マスコミに大々的に取り上げられ、それまでのどちらかというと暗い印象であった宇宙進出のイメージを大きく変えたといわれている。ポリスノーツの５人はマーキュリー計画にちなんでオリジナル・コップと呼ばれることもある。

マキシマム　まきしまむ
MAXIMUM



▲デイブが好んで食べている。

宇宙初のファースト・フードの巨大ハンバーガー・チェーン店。宇宙空間や無重量空間ではハンバーガーが食べやすいことから定着した。ほとんどの宇宙ステーションに店舗を持つ。３年前に辺境エリアで、アンフィビアン用の無人ドライブ・スルーが設置された。包装の仕方に無重量パック、１Gパックの２種類がある。カルシウムをふんだんに含んだ「カル・バーガー」が一番人気。

マルチプロセス・シナリオ
まるちぷろせすしなりお
multi-process scenario

「ストーリー性とインタラクティブ性をいかに融合させるか」という試みを実現させるために考案されたシステム。従来のアドベンチャー・ゲームでは、インタラクティブ性を生かすため、「マルチエンディング」という方法が主に用いられてきたが、この方法ではすべてのプレイにおいて、最良のストーリーや作家性を表現することはできなかった。

この『ポリスノーツ』ではすべてのプレイヤーに最も満足のいくストーリーとテーマを伝えるため、あえて骨組みとなる大筋は変えず、そこにたどり着くまでの過程をプレイヤーのテンポやスタンスに同調して微妙に変化されるというまったく逆のアプローチをとっている。10人がプレイすれば10通りの不満が残るエンディングを見るというのではなく、10人がそれぞれのペースで最適なストーリー、エンディングを味わえるというもの。これにより、プレイヤーの細かな行動がセリフや展開に反映され、なおかつ大まかなストーリー、テーマには影響せず、ドラマを能動的に鑑賞できる。

この考え方は『スナッチャー』から受け継がれ、この『ポリスノーツ』でより具現化され、完成された。インタラクティブシネマの一つの方向性を示唆した。

無重量パック　むじゅうりょうぱっく
zero G pack

ファースト・フード店、マキシマムの持ち帰り包装の一種。無重量空間での飲食用にパックされたもの。中身は１Gパックのものと同じ。カルシウムや体液補給のためのドリンクがサービスになっている。

無重量エステ　むじゅうりょうえすて
zero G aesthetic

ビヨンドの中心部、無重量エリアにあるエステ・サロン。無重量を利用して肌の張りや若さを保つのが売り。もともと無重量では肉の弛みやしわが出来にくいことから女性宇宙飛行士が提案した美容法を採用している。クリス・ゴドウィンが通っているのもこのエステである。

ムーン・サルト　むーんさると
moon sault

地球で流行しているカクテル。ウオッカをベースにしたアルコール度の極めて高い酒。飲んだ者が「月面宙返り（ムーン・サルト）」をしているような感覚を味わえることからそう呼ばれるようになった。地球の神戸発祥の日本製カクテル。薬学部の学生が「いかにアルコールを血中に浸透させるか」という実験から偶然完成させたもの。『スナッチャー』のアウター・ヘブンで主人公が頼んでいたカクテル。

メイド・イン・スペース
めいどいんすぺーす
made in space

宇宙空間での微小重量や高真空状態を利用して作られた製品群を指す。トクガワ製薬は、いち早く宇宙開発に乗りだし、無重量環境を利用したインターフェロン、ヴェロキナーゼなどの初期メイド・イン・スペース薬を開発し、急成長を遂げた。薬品や新素材をはじめ、広くはガレージ・キット（ゼロG成型キット）まで、無重量下での特殊精製技術のほとんどがトクガワの特許として独占されている。

無重量下で精製することにより、何かしらの付加価値を生むこの新しい業種は、マイクログラビティ・ビジネスと呼ばれ、バイオ産業に次ぐものとして注目された。また無重量下を応用したバイオ技術産業も盛んになり、スペース・バイオともいわれている。21世紀初頭、トクガワ・グループがロシアの宇宙ステーション、ミールを購入したことは有名。

リニア・レール　りにあれーる
linear railroad

ビヨンド内を走る唯一の大量輸送手段。反発式磁気浮上方式、ハイスピード・インテリジェント・リニア・レール。最高速度500km/h。走行中の車両の状態や機能を各種のアクチュエーターによって制御する。ナビゲーション機能も備えた高性能知能列車。ビヨンドでは円筒内の環状線となっており、自転方向回りと反自転方向回りがある。浮上走行のため、振動や騒音がなく、交通機関として最適。

ルーカス・ワールド　るーかすわーるど
LUCAS WORLD

20世紀のハリウッドの映像作家が中心となって造ったテーマ・パーク。20世紀の映画やVRなどをテーマにしたアトラクションなどが人気。アメリカをはじめ、ヨーロッパなど全世界に数十カ所オープンしている。

日本のネオ・コウベ・シティにもルーカス・ワールドの小型版、ルーカス・ランドが造られている。

UCBC　ゆーしーびーしー
Univ. of California at Beyond Coast

カリフォルニア大学ビヨンドコースト校。アナはこの学校でバイオエシックスを専攻している。生命倫理、宇宙開発史、臓器移植関連の分野では有名。

ワイセツVR　わいせつぶいあーる
Porno Virtual Reality

アダルトを対象としたVRをいう。VR倫理規定を超えた裏VRが問題となっている。ユーザーの間では、露出度よりはインタラクティブ性が重要視されている。

政治
POLITICS

宇宙時代における政治。『ポリスノーツ』世界を理解する上で最も重要な事例を紹介しよう。

宇宙空間平和利用条約
うちゅうくうかんへいわりようじょうやく
space treaty

宇宙、天体の探査と利用活動に関する基本原則を決めた国際条約。通称、宇宙条約。国連宇宙空間平和利用委員会により審議され、1966年12月19日、国連総会において採択された。この国際法により宇宙での軍事活動はいっさい禁止されている。また宇宙三条約の一つである「宇宙救助返還協定」に従い、ビヨンドの救助活動はすべてBCPが行う。

宇宙空間労働基準法
うちゅうくうかんろうどうきじゅんほう
space labour standards law

宇宙空間での、労働者の労働時間ほか、労働条件の最低基準を定めた基本法。月面基地や他の恒久基地では基準法に従って運営されている。通常、最大180日間の宇宙勤務が許可されており、連続超過勤務をすることは認められていない。

エコロジー・テロリスト
えころじーてろりすと
ecology terrorist

一般市民が宇宙に出て30年、宇宙環境の悪化を訴えるエコロジー運動の中でも過激な攻撃的集団のこと。目的を達成するためには手段を選ばず、宇宙からの観光客（ビヨンズ）への無差別襲撃やスペースプレーンの爆破、コロニー施設の破壊、宇宙推進事業団（ISPA）襲撃など過激なテロ活動を行う。大きな組織として、「地球へ帰ろう運動」「ON THE EARTH」などが挙げられる。ビヨンド30周年記念祭を前に、その動きが活発化している。

AP　えーぴー
Advanced Police



▲彼らは常にプロテクターを着ている。

アドバンスト・ポリスの略。全員、政府のフローズナーで構成され、通常のポリスでは手出しのできない極限地域の治

安維持に努めている次世代警察隊。ゲイツによって2020年、コロニー外専用の機動警察隊として実験的に組織された。
　現在、50名強、全員が宇宙生まれ、宇宙育ちのフローズナーである。宇宙空間平和利用条約により、軍隊の許可されないコロニーでは国際的な救助活動もAPが兼務している。遺伝子組み替えによって、宇宙環境に強い遺伝子のみを持つ。酸素濃度の低い宇宙空間などでの作業が多い彼らは、血液を酸素効率のいい人工血液と入れ替えている。また気圧の低い地域での作業用のため、眼内レンズを装着している。さらにコロニー外活動用ポリススーツ、EMPSの導入により探査力と機動力の向上を実現可能とした。

クーンツ法案　くーんつほうあん
Koontz bill

　2013年、ロバート・R・クーンツによって提唱された銃器規制法案。その内容は、コロニーや宇宙恒久基地などでの銃器をいっさい排除するというもので、ビヨンドではすでに実施されている。
　もともとは、地球での銃器規制を目的として考えられたものであったが、コロニーや宇宙基地という特殊な環境も手伝って、それが完全銃規制の実現を可能にした。銃規制の遅れているアメリカをはじめとする地球の一部では、このクーンツ法案を一刻も早く取り入れようという運動が高まっている。地球ではまだ可決されていないため、法案と呼ばれている。

国際宇宙検疫制度
こくさいうちゅうけんえきせいど
international space quarantine system

　コロニーのような閉鎖的な環境内に、ウィルスをはじめとする病原菌を持ち込まないように定められた制度。宇宙港では専門医による検疫検査が行われている。

新移民　しんいみん
neo immigrants

　ホームでの人口爆発や南北問題により、宇宙へ脱出した難民。出稼ぎ労働者としての違法入国者が急増している。また難民を違法入国させる組織の背後に、地球のマフィアなどが関与しており、入国者同様、社会問題となっている。また経済難民のみならず、地球で頻発する地域紛争による難民もかなりの数にのぼる。

スペース・デブリ　すぺーすでぶり
space debris

　宇宙ゴミのこと。宇宙破片、宇宙塵とも言う。静止軌道上、高高度軌道上など、大気圏外に浮遊、漂流しているゴミ。主に衛星やロケットなどの残骸が多い。現在、1972年に発行された「宇宙損害賠償条約」を広義に解釈することで簡易に規制しているが、スペース・デブリは年々増加し、今ではデブリ同士の衝突による、粉砕されたデブリの幕ができている軌道もある。このデブリ幕により衛星やロケット、宇宙便の運行に支障が出ており、厳しいデブリ取り締まりが検討されている。デブリ幕害による宇宙利用の終焉は「ケスラー・シンドローム」と呼ばれ、地球の低軌道上では深刻化してきている。

月協定　つききょうてい
moon treaty

　1979年12月5日に国連総会で定められた宇宙区間での平和利用をうたった協定。
　月、その他の天体とその天然資源は人類の共同財産であり、平和的に利用することを定めるという「月、その他の国家活動を律する協定」の略称。天体上での軍事基地、軍事施設、軍事演習、兵器の実験や武力の行使、威嚇が全面的に禁止されている。発足当時はアメリカ、日本は未加入であったが21世紀に入り、月の再開発が現実化すると相次いで加入、宇宙開発を行うほとんどの国が加入した。

ネゴシエーター　ねごしえーたー
negotiator

　交渉人。主に誘拐犯との人質交換などの取引をかわって行う。その交渉だけを職とする者たちもいるが、探偵業務を兼ねた連中がほとんどである。ジョナサン・イングラムも通常の探偵業務をこなしているが、依頼内容の半分がこの誘拐犯との交渉である。

ネゴシエーター特権
ねごしえーたーとっけん
negotiator privilege

　誘拐事件が多発する地球では、警察機関だけではもはや対処できない状況に追い込まれている。そのため、一部の州や限定地域で、誘拐事件を扱う一般のネゴシエーターには家宅侵入や規準外銃器の所持などの警察権限が与えられている。銃器の所持は、年に1度の申請手続きにより許可される。また特権を与えられた者に対しては、毎月1度の使用報告などの義務が課せられている。しかし、クーンツ法案などの銃規制の遅れているアメリカでは、このネゴシエーター特権を疑問視する声もあがっている。主に誘拐犯との交渉を仕事とするジョナサン・イングラムもこの特権を取得している。

BCP　びーしーぴー
Beyond Coast Police Department



▲建物自体は昔ながらの警察署風である。

　ビヨンドコースト警察本部の俗称。正式略称はB.C.P.D。本部長はゲイツ・ベッカー。ポリスノーツを基盤に警察機構として発展、現在に至る。APの採用、EMPSの導入など、宇宙とその環境に適した組織が構築されている。BCP本部を中心に20の分署からなる。コロニー内のすべての警察活動、コロニー領空のいっさいの救助活動を行う。

ホームへの援助金
ほーむへのえんじょきん
support to HOME

　国連が中心となって行っている、地球環境保護に対する援助金。当然、ビヨンドや他の宇宙基地にも援助金の要請が行われる。年々、悪化をたどる地球環境に対して、地球にすむテレストリアルだけではなく、全宇宙の地球人が故郷である地球を守ろうという考えで行われている。

ミランダ憲章　みらんだけんしょう
MIRANDA RULING

　容疑者を逮捕する際に説明しなければならない容疑者の権利。ビヨンドでもこのミランダ・ルールが適用されている。
You have the right to remain silent.
(あなたには黙秘する権利がある。)
What you say may be used against you in a court of law.
(あなたの供述は法廷で不利な証拠として使われることがある。)
You have the right to attorney.
(弁護人を選任する権利がある。)
If you cannot afford an attorney, one will be appointed to represent you before questioning.if you wish.
(あなたにその費用が払えないときには、国選弁護人を選定できる。)

リーペイトリエィティスト
りーぺいとりえぃてぃすと
repatriatist

　"地球へ帰ろう"運動を進める、引き揚げ主義者。

医学・医療

MEDICAL SCIENCE

ポリスノーツ世界のかなめといえる医学設定。そのすべての設定を紹介する。

ICU　あいしーゆー
intensive care unit

　重傷患者、術後患者の呼吸管理、循環器管理を含めた全身管理を行うための院内施設。24時間態勢でレスピレーター(人工呼吸器)による呼吸管理、心電図による監視、体液や栄養の管理を行い、急性悪化状況を乗り切ることを目的とする。BCCHのICU施設は規模・内容ともビヨンド最大を誇り、救急医療施設に指定されている。
　また免疫不全症などに対処した完全無菌状態を長期間維持することができ、患者の排泄や点滴、洗浄などをすべて隔離状態で処理できるように設計されている。宇宙服やコールド・スリープポッド、高齢者用看護システムなどで蓄積された技術やノウハウを応用して作られたもの。半自動化されたこの近代ICUはコクーン(繭)とも呼ばれている。

異種間移植　いしゅかんいしょく
heterogenous organ transplanting

　人間からの移植ではなく、他の動物からの臓器移植を指す。ヒト遺伝子を組み込んだブタなどの心臓移植などがポピュラーである。動物からの病原体感染の危険は以前よりは軽減されている。
　永久的な移植というよりは、ドナー待ちの際のブリッジ・ユースとして利用されはじめている。倫理的な問題からさまざまな団体、業界からの反対もあり、政府としての推進、認可はされていない。20世紀末にヒヒの肝臓を使った移植実例をはじめとして、今世紀ではかなりの実施例が挙げられている。

医療アクセサリー
いりょうあくせさりー
medical accessory

　DDSを利用して開発された医療用アクセサリーで、リング、ブレスレット、イヤリングなどさまざまな種類がある。
　従来のカプセル剤などは定期的な服用が要求されるが、それを忘れる危険性をはらみ、せっかくの薬剤効果が半減する恐れがあった。医療用アクセサリーは薬剤成分吸蔵合金を利用し、アクセサリーと人体の接触部分から薬の成分を取り出すことが可能で、療養中に身に付けてさえおけば必要な薬剤を体内に吸収することができる。
　最近ではデザインも洗練され、一般のものと変わらない、もしくはそれ以上のものもある。
　ある有名ブランドが発売した、消化性潰瘍治療ブレスレットは斬新なデザインで大変な人気を博した。ただし、あくまで医療用で一般には販売されないため、故意に胃潰瘍になる女性が急増し、社会問題化したのは記憶に新しい。

インフォームド・コンセント
いんふぉーむどこんせんと
informed consent

　医師が診断や治療にあたって患者に下記の内容を伝え、患者がそれを理解、納得、同意、治療に参加することをいう。
その内容は、
1．診断の結果に基づいた患者の現在の病状を正しく伝える
2．治療に必要な検査の目的と内容を患者にわかる言葉で伝える
3．治療の危険性を説明する
4．治療の成功の確率を説明する
5．ほかに考えられる治療法があれば説明する
6．あらゆる治療を拒否した場合にどうなるか伝える
などであり、単に伝えるだけでなく、患者が理解したことを確認しなければならない。つまり、医師と患者との関係は一方通行的なものではなく、少なくとも同意に基づいた平等な人間関係が望ましいという前提に立っている。

ウイロイドS　ういろいどえす
viroid S

　環状のRNAからなる、植物に感染して増殖する最も小さな病原体。タンパク質成分を持たず、主に単一栽培植物に感染して増殖するウイロイドの一種。このS型は芥子科のみに寄生する特徴を持っており、2035年にビヨンド内で大流行した。地球では報告例がないことから、地球上のウイロイドの突然変異型と考えられる。ネーミングのSは、RNAがアルファベットのS形に湾曲していることからついた。

宇宙恐怖症　うちゅうきょうふしょう
cosmophobia

　宇宙での恐怖症の一つ、コズモフォビア。宇宙空間での長期拘束による暗黒、閉所、無酸素状態などから、恐怖症状を起こすこと。強い不安感や動悸を生じる。重度になると心臓発作や呼吸困難に陥る。遠距離の宇宙飛行士や長期間就労のステーション職員などの間で多く報告されている。この宇宙恐怖症がNARCなどの麻薬を宇宙に蔓延させる要因ともなっている。これらの宇宙飛行士への精神的負担をいかに克服するかが今後の深宇宙開発の課題とされている。EMPS事故で宇宙をさまよったジョナサンもこの宇宙恐怖症にかかっている。

宇宙酔い　うちゅうよい
Space Adaptation Syndrome

　無重量状態による一種の船酔い。通常、SASといわれる。宇宙酔いの原因は平衡感覚を司る感覚器官が麻痺して姿勢制御中枢が混乱する感覚混乱だといわれている。めまい、冷や汗、嘔吐、頭痛、倦怠感などで特に乗り物酔いにはない転倒感覚を伴うのが特徴。プロメサジンを筋肉注射するのが最も有効である。これに対し、ゼロGから1G環境に戻る際に起こる体調の変化を地球酔い(Earth Adaptation Syndrome)という。

HLA型　えいちえるえーがた
HLA gennes

　白血球の型の一つ。拒絶反応を起こす原因となる物質を組織適合性抗原といい、ヒトの組織適合性抗原をHLAという。HLAは細胞の表面に広く分布しており、体外からHLAの一致していない臓器が入ってくると、激しい拒絶反応を起こす。現在、数種類の抗原のタイプがわかっており、骨髄移植の際にはHLAが特に重視される。臓器移植の際には血液中のリンパ球を用い、それぞれのタイプについてドナー(提供者)とレシピエント(受容者)のHLAが一致するかどうかを調べる組織適合性の検査を実施する。

眼内レンズ　がんないれんず
intraocular lens

　眼内にある水晶体の代わりに用いる人工のレンズ。眼内に直接埋めこまれ、水晶体と同様の役割を果たす。眼内レンズは眼鏡、コンタクトレンズなどに比べ、より生理状態に近い屈折率が得られ、強度の視力矯正に対する精神的及び肉体的負担が少ない。
　APはその任務の特殊性から高い視力を要求されるため、この眼内レンズを装着している。視力は常人の2倍～3倍ともいわれ、水圧や気圧の多少の変化にも耐え得るようになっている。
　極限地域で働く作業員の眼球保護のために開発されたのが最初である。

クラスター移植　くらすたーいしょく
cluster transplanting

　臓器を臓器単位ではなく、ひとまとまりのクラスター(集合)状態でそっくり移植してしまう方法。クラスターとはぶどうなどの房の意味。高齢のレシピエントは移植する臓器が複数にわたることが多い。その場合、胃や十二指腸、小腸、大腸などをそっくりそのまま移植してしまうことで異種臓器間での拒絶反応を避けることができる。

骨髄移植　こつずいいしょく
bone marrow transplanting

　白血病、再生不良性貧血、免疫不全症、悪性リンパ腫などの血液の難病を治療するため、他人の骨髄を移植して、新しい血液を作りだそうとする治療法。古くはガン治療などの副作用として起こる骨髄抑制に対する治療として行われていた。
　異常をきたした血液細胞を作り出している骨髄細胞を放射線により一度破壊し、ドナーから採取した健康な骨髄細胞と入れ換えるのだが、HLA型の一致をみなければ移植に際し重度の拒絶反応が起こる。以前まで、HLA型が一致していても拒絶反応を起こすケースが多く、決して生着率は高くはなかったが、21世紀に入り生体内たんぱく質を事前に投与するなど、骨髄移植での拒絶抑制が実現され生着率はかなり向上している。
　また骨髄をドナーから採取する際も、腰骨から1リットルもの幹細胞を採取する必要があり、麻酔や入院といったドナーへの危険が伴ったが、最近では通常の血液中から幹細胞を抽出、人工培養して幹細胞を増やすといった末しょう血、幹細胞移植が実現しており、移植に関しての事故も少なくなってきている。

サイキアトリック・ナース
さいきあとりっくなーす
psychiatric nurse

　精神療法看護婦のこと。末期患者や長期療養患者などを精神的にサポートするカウンセラー的な役割を負った看護婦。物理的な治療と併せて、患者の闘病生活を精神的な側面から手助けをし、効果を上げている。BCCHの理事長であるクリス・ゴドウィンもこの経歴を持つ。

再生不良性貧血
さいせいふりょうせいひんけつ
hypoplastic anemia

　血液の幹細胞の障害により骨髄の機能が低下、幹細胞が生み出す骨髄の基となる細胞(赤血球、白血球、血小板となる巨核球)がうまく生産されなくなり、貧血症状や血小板減少による抵抗力低下や感染による発熱が起こる病気。
　放射線被曝や化学薬品、殺虫剤などの工業用化学薬品、医療用薬剤の濫用による副作用などでも発病するケースがある。
　ビヨンドでの長期生活から多量の宇宙線を浴びたカレン北条も、後天性二次再生不良性貧血に苦しんでいる。また薬害大国といわれるビヨンドでは薬の副作用もあり、この病気がきわめて多い。21世紀の現在でも難病の一つとして考えられており、地球では特定疾患に分類されている。宇宙放射線の飛び交う宇宙では、この病気を宇宙認定病の一つとして指定する運動が進んでいるが、正式な結論はいまだ出されていない。リーペイトリエィティストらが数年前から、この病気の認定を巡ってISPAと政府に対して訴訟を起こしている。

シャトル症候群
しゃとるしょうこうぐん
return syndrome

　"地球へ帰りたい"シンドローム。地球生まれのビヨンズの中高年に多い症状。
　コロニーからの行方不明者のほとんどはこのシャトル症候群だといわれている。いまだはっきりとした原因は解明されておらず、少年時代を地球で過ごしたビヨンズの間でしか症例は報告されていない。第1次、第2次移民という初期の移住者、地球生まれのビヨンズに最も多い。宇宙生活での緊張の連続からくるストレスが原因で、過度のホームシック状態になるのではないかといわれている。「一刻も早く、地球へ戻りたい」との急激な欲求にかられ、家族にも内緒でプレーンに乗ってしまうという人が多い。

人工血液　じんこうけつえき
artificial blood

　酸素、栄養素などの運搬効率の向上と、慢性的に不足する輸血用血液を補うという2つの観点から人工的に開発された血液。20世紀後半から臓器保存用として用いられたPFCやFDAなどが基になっており、「白い赤血球」を持つことから「ミルク・ブラッド」とも呼ばれる。
　これは水の約20倍の酸素を溶かし込み、酸素運搬効率に優れた特徴を持つが、腎肺機能への負担が大きいことから長期使用には腎肺の改良と定期的な人工透析が必要である。そのため一般の医療現場での使用は禁止され、現在は軍やBCPのAP隊員にのみ使用されている。
　人工血液は「ミルク・ブラッド」のほかに、ヘモグロビンを遺伝子操作して作る粉末タイプの第2世代型、完全に血液を人工合成した第3世代型がすでに開発されているが、まだ臨床実験の段階の域を出ない。人工血液に入れ換える前の元の血液は、冷凍乾燥され厳重に長期間保存され、いつでも元の血液に戻すことが可能。

人工臓器　じんこうぞうき
artificial organ

　心臓、腎臓をはじめとする各種臓器の「代役」を務める人工的に作られた臓器。恒久的な利用を可能にした人工臓器はまだなく、ドナーがあらわれるまでのブリッジ・ユースとしての過渡的な利用に留まっている。生体と人工物を組み合わせたハイブリッド型の人工臓器が開発されているが、すい臓や肝臓などの完全な代替臓器の普及はまだまだ難しい。

人工透析　じんこうとうせき
hemodialysis

　腎臓の代わりに、装置を用いて血液を浄化することをいう。これまでは慢性腎不全患者、外傷、手術後の急性腎不全患者、急性薬物中毒患者の治療に用いられてきたが、最近では一般の腎臓では負担の大きい人工血液を透析することも多い。
　透析は2枚の薄いセロハン膜の間に血液を、膜の外側に透析液を流し込み、そこに生じる浸透圧によって行う。この際、血液の凝固を防ぐためヘパリンを注入するが、副作用で血が止まりにくくなるという出血傾向が生じる。特にAPが傷を負ったときの出血量は一般人の2倍近くにもなり、その対策としてフラグミンなどの新しい透析液の開発が急がれている。AP隊ではいつでも透析が可能なように各AP隊員のコンソールや宿舎のベッドに透析装置を設置、24時間態勢でスタンバイしている。

浸透圧システム
しんとうあつしすてむ
penetrative system

無重量状態でも一定量、均等に循環させることができる浸透圧を使ったシステム。トクガワ製薬のDDSカプセルK－9に応用されている。

生活反応　せいかつはんのう
vital reaction

被害者が生前に負った傷であれば、当然、出血や表皮の剝離などの生者としての反応が出る。これらの反応を生活反応と呼び、死体への細工がないかなどの判断基準とされている。

全緘黙症　ぜんかんもくしょう
mutism

無言症ともいわれるもので、心理的な要因で人と話せなくなる病気。マークは幼い頃、両親の壮絶な死を目前で目撃しており、その衝撃的な事件が原因となり、一時的に言葉を失っている。

臓器移植コーディネーター
ぞうきいしょくこーでぃねーたー
coordinator of donation

臓器移植に際して、患者やドナーの相談に乗ったり、手術の手配をする人のこと。移植推進員ともいう。ビヨンドでは4000人以上のコーディネーターがおり、臓器移植が速やかに行えるように補佐役を務めている。

代理母　だいりはは
surrogate mother

体外授精による受精卵を着床させ、実母の代わりに子供を産む第三者の女性。代理母には法律上は母親の権利はない。しかし、子供を産んでから母性本能に目覚めることも少なくなく、社会問題化している。

人工子宮の開発は技術的に完成されておらず、フローズナーの孵化、分娩には様々な反対意見はあるものの、現在も代理母のシステムが導入されている。

地球へ帰ろう運動
ちきゅうへかえろううんどう
movement of repatriation

宇宙汚染が深刻化しはじめた2030年頃から現れた反宇宙ムーブメントの一つ。「人類は宇宙開発を止め、地球に帰るべき。地球に留まることこそが生命の務め」と強く主張する過激な運動。コロニーでは他のエコロジー団体と合流、かなりの規模にふくれあがっている。当初は宇宙公害を真面目に考える運動であったが、様々なエコロジー・テロリストの介入により、時に過激なテロ行為に走る者もいる。この運動を支援する者は引き揚げ主義者、リーペイトリエィティストと呼ばれる。

DNA指紋法
でぃーえぬえーしもんほう
DNA fingerprint process

DNAの構造を基に個人を識別する方法。鑑定には、現場に残された血液、体液、毛髪、骨などから抽出したDNAが用いられる。ヒトDNAには個人の固有配列を示すものがあり、これは他人と偶然一致することはほとんどない。このことを利用したのがDNA指紋法である。わずか2～5マイクロリットルの血液、1本の頭髪があれば犯人の特定が可能。

テロメア手術　てろめあしゅじゅつ
telomere operation

今世紀になって発見された長寿保証遺伝子を人為的に活性化させることで人の老化（エイジング）を数倍引き延ばす手術をいう。人の染色体の両端は、テロメア（染色体末端部分）といわれる特殊な構造を持っており、TTAGGGという塩基配列を2000回直線状に繰り返す特徴を持っている。このテロメアの反復配列が細胞の老化時計として考えられている。このテロメア反復配列を人工的に合成することで寿命の引き延ばしを実現しようとしている。法律では認可されてはいないが、遺伝子治療（ジーン・セラピー）と共に、軍や一部の政府機関ではすでに実施されているとも。またテロメアを含む仮死細胞を操作して、樹立細胞系を不死細胞化する研究も行われている。

ドナー　どなー
donor

臓器提供者。臓器移植での臓器をレシピエントに提供する人を指す。免疫抑制剤や拒絶反応のない移植技術の進歩により、臓器移植の危険性は減少し、可能性は広がった。また宇宙環境による人体の変異や疾患などにより、ビヨンドでの臓器移植の需要は高まっている。一方で、臓器を提供するドナー不足が深刻化しており、ドナー待ち患者の延命技術の開発が急がれている。現在のところ、人工臓器をブリッジ・ユースとして使用しているが、人工臓器に代替できないものに関しては動物の臓器を使用する異種間移植の検討がされている。宇宙でのドナーの圧倒的な不足に対して、ISPAなどでは世界的なドナー・ネットへの加入推進運動を行っている。

バイオエシックス　ばいおえしっくす
bioethics

ギリシャ語に語源を持つバイオス（生命）とエシュケー（倫理）の複合語。1960年代後半から形成、統合された学問分野。生命・医科学、医療、看護、法、政治、経済、哲学、神学、宗教、倫理、文学、芸術など様々な研究領域を超えた学際的協力により、「命」をめぐっての個人的価値判断や社会・公共政策に関する研究と実践を繰り返している。

バイオハザード　ばいおはざーど
biohazard

人や環境に危険となる生物学的状況。遺伝子組み替え技術などによって有害な遺伝子を持った病原微生物が生まれるなかで、それらが一般社会へ漏れるといった危機的状況がバイオテクノロジーの進歩に伴って増大している。地球では厳重な物理的封じ込めシステムを用いていたが、最近ではこれらの実験を大気圏外の宇宙空間へ移行していこうとする動きがある。

バイオモート　ばいおもーと
biomort

脳死状態を指す。生死体（バイオモート）、新死体（ネオモート）ともいう。大脳の機能だけが停止している状態とは違い、生命維持を司る脳幹の機能が停止している状態をいう。ホルモンや昇圧剤などの延命剤の投与や人工呼吸器など人工臓器を代用することで人体の細胞機能を維持することができる。20世紀末まで、脳死判定の基準は国や地方によってまちまちであったが、ようやく宇宙的な脳死判定の基準が今世紀の初頭に統一された。

バード・レッグ　ばーどれっぐ
bird reg

無重量状態に表れる適応効果の一種で、体液が上半身に集中し、下肢が普通より細くなる現象を指す。ムーン・フェイスと対をなす。体液の急激な移動は、心拍数の増加、疲労の蓄積、SASの誘発などを招くことから、スペースプレーンの乗務員は下半身陰圧装置を備えた衣類を着用している。

無重量下では脚が一時的に細くなることから、これらのバード・レッグ体験を売りものにした無重量エステツアーなるものが地球ではしばしば話題となった。

BCCH　びーしーしーえいち
Beyond Coast Central Hospital



▲作品中、重要な意味を持つ施設である。

ビヨンド最大の総合病院。クリス・ゴドウィンが理事長を務める。医師の総数は約800名。25の専門科に分かれている。臓器移植技術では最も進んでおり、臓器移植先進病院として有名。ホームから訪れる人も多い。また、コロニーの救急指定病院でもあり、ビヨンドでの事故や災害などの手当ても行う。1Fは診察室、2F以上は病室になっているほか、コロニーの中心部には無重量病棟がある。

ビヨンド臓器配分ネットワーク
びよんどぞうきはいぶんねっとわーく
Beyond Network of Organs Serving

ドナーとレシピエントの血液型をはじめとする諸情報を登録して、ビヨンド内で自由に情報交換を行うことができるネットワーク。心・肝・腎・角膜・骨髄・関節・骨などの多臓器移植時代に対応するため2015年に設立された。

フローズナー　ふろーずなー
frozener

政府に凍結保存された受精卵を解凍、代理母を経て出産された者たちのこと。俗に凍結者といわれる。受精卵には宇宙環境に優れた特性を持つ遺伝情報が組み込まれ、一般人には難しい広範囲な宇宙活動に耐えることが可能である。

フローズナーは法的に特殊な範疇にあることから、識別コードの刻印が額に刻まれている。ビヨンドではフローズナーは一般的で、彼らに対する差別はない。軍や官僚に多く採用されている。彼らは育ての親である政府をブリーダーと呼ぶ。噂では老化防止処置、テロメア手術を受けているともいわれている。

プロドラッグ　ぷろどらっぐ
prodrug

薬物の化学構造にあらかじめ化学装飾をくわえてブロックしておき、服用後、そのブロックを外すことで薬物の効果を出すように工夫したDDSの一つ。副作用の激しい薬物などをプロドラッグ化することで他臓器などへの悪影響を軽減することができる。局所で作用するように作られたアンテドラッグも同じ意図を持つ。

防御創　ぼうぎょそう
defense wound

他殺の場合、被害者が加害者に抵抗してできる擦過傷や皮下出血などのこと。これらの傷は殺しのサインともいわれ、自殺か他殺かの解明によく使われている。

マイクロ・マシン　まいくろましん
micro machine

数百分の1ミリ～数センチほどの超小型ロボット、機械。超小型の機械要素や駆動要素から構成され、細胞操作ロボットや超小型医療ロボットなどがある。トクガワ製薬の開発したマスキートもこれにあたる。現在では、有機部品を使用することでさらに小型化が進んだ、ナノ・マシンが主流となっている。

マスク移植　ますくいしょく
masked transplanting

生体の免疫機能には影響を与えずに移植を成功させる方法。移植する臓器断片上のHLAのクラス1抗原をマスクしてから移植を行う。この方法により、臓器移植においていちばんの問題である拒絶反応のない臓器移植が可能となった。マスク移植の発達で、トクガワの爆発的なヒットとなった免疫抑制剤、サイプスロイジンの時代は終わると共に、臓器移植のイメージも大きく変わった。

無重量病棟　むじゅうりょうびょうとう
zero G ward

無重量治療のための専門病棟。無重量治療は椎間板ヘルニア、頸肩腕症候群、重症筋無力症など重力下では骨格、筋肉に負担がかかり、従来では治療しにくかった病気に絶大な効果を発揮する。さらに寝たきりの老人や全身火傷患者など、重力下では治療の難しい患者の収容も促進している。また、これらの病気はビヨンズよりテレストリアルのほうが圧倒的に多いため、病棟のベッドのほとんどはテレストリアルで占められている。

ムーン・フェイス　むーんふぇいす
moon face

無重量状態に表れる適応効果の一種で、血液などの体液が頭部や胸部に集中し、通常の1G下よりも顔が幾分膨張し、腫れぼったく見える現象をいう。この状態をムーン・フェイス、月面顔と呼ぶ。静脈系やリンパ系などの低圧系の体液は、心臓などのポンプの圧力により体内を循環するわけではなく、重力によるところが大きい。このため無重量状態では、頭部や胸部の体液は地上にいるときよりも約2リットルも増加するといわれている。

また同時に血液が上半身に集中することにより、脚が細くなるバード・レッグという現象が起こる。

リ・バーサー　りばーさー
re-birther

実際に存在した歴史的人物から採取した遺伝子を基に作られるコピー人間。法律では本人の死後、20年が経過しないと再生できない。このとき、リ・バーサーの相続権は認められない。遺伝的に同一であっても戸籍上は別人とみなされる。のちにDNA鑑定時の混乱をなくすために染色体に識別印を記入するよう、法律が改正された。一般にはほとんど例を見ないが、トクガワ・グループの中には少数の例を見ることができる。彼らは、法律的にはトクガワの血族という扱いだ。

ルテニウム法　るてにうむほう
ruthenium process

ルテニウムという白金族元素の化合物を使った指紋検出法。ニンヒドリン反応を使ったニンヒドリン法と違い、試薬のガスに2分間さらすだけで明確に指紋が採れる。

レシピエント　れしぴえんと
recipient

臓器提供を受ける患者。ドナーから臓器を提供してもらう人を指す。過酷な宇宙環境により、人体の疾患はもとより、臓器に異常を訴えるものが急増。正常な臓器を待つレシピエントは膨大な数に上る。

薬物
DRUG

薬物は医学と並んで、『ポリスノーツ』において重要な鍵となっている。そのすべてを紹介しよう。

医薬分業　いやくぶんぎょう
medical treatment separation

医師は診療治療を行い（院外）処方箋を発行し、薬剤師は処方箋を基に薬を調剤する制度。

医薬分業には医師と薬剤師による薬の内容の相互確認、薬漬け医療の改善などの利点がある。薬漬けの進んでいるコロニーではこの医薬分業の早期実現を求める声が強い。

黒芥子　くろけし
black poppy


▲北条ケンソウ殺害の重要な鍵である。

観賞用、薬用などの目的で栽培されていた芥子科の越年草に遺伝子操作を加えて誕生させたバイオ芥子。NARC麻薬を作る原料となる。高純度のアヘンを精製することができる。その果実に黒い斑点があることから黒芥子と呼ばれる。紫色の花をつける。

遺伝的に合成された微妙な種であるため、栽培にはかなりの設備と技術が必要とされている。また黒芥子の栽培は法律で固く禁じられている。

サイプスロイジン　さいぷすろいじん
cycpuselouidine

トクガワ製薬が開発した免疫抑制剤。これにより移植後の拒絶反応が抑えられ臓器移植の促進につながった。このサイプスロイジンはそれまでの免疫抑制剤とは異なり、まったく副作用がなく移植された細胞のみに作用するという完璧な免疫抑制剤である。マスク移植など拒絶反応のない移植技術が開発されるまで使用された。

製剤識別コード
せいざいしきべつこーど
drug discriminating code

薬品の識別を容易にするために医薬品や包装の上にプリントされたマークやコード。製薬メーカーによって識別コードは異なる。現在ではホログラム化された識別コードが主流となっている。またそのコードの変色を薬の期限などに使うというケースも現れている。

DDS　でぃーでぃーえす
Drug Delivery System

薬物送達システムのこと。ドラッグ・デリバリー・システムの略称。必要とする器官や組織に必要なだけ薬を送り、それ以外への分布を抑えて、薬の副作用を軽減させる薬剤投与システム。DDSを投与ルート別に分類すると、経皮、経粘膜輸送システム、消化管輸送システム、注入輸送システムが挙げられる。また特効性製剤やプロドラッグ、アンテドラッグもDDSの範疇に入る。トクガワ製薬のKシリーズもこのDDSである。

NARC麻薬　なーくまやく
NARC

天然麻薬、合成麻薬、幻覚剤のすべての症状が表れる「麻薬の帝王」と呼ばれる人工合成麻薬。黒芥子の実から抽出したアヘンと、ペチジル型などの化学構造を基に作られた薬物、そして幻覚薬である麦角アルカロイドのリセルグ酸誘導体とを人工合成して作られる。遺伝子操作で作られた強力なアヘンと自然界では存在しない構造体をスパコンのドラッグ・デザインにより作り、両者を合成することでこれまでにない幻覚作用が得られる。

宇宙開発に伴い、精神的に不安定になりがちな宇宙飛行士の間で大流行した。特に遠距離宇宙船や月面、火星上の恒久基地の実現などにより、長期にわたる宇宙滞在が余儀なくされるようになってから急速に蔓延した。わずか数ミリグラムで致死量に達する程強力なため、少量しか使用しないので検出されにくい特徴を持つ。またホ乳類の脳の下垂体に存在するといわれている内因性オピオイドペプチド、つまり脳快楽物質であるエンドルフィンと結合、モルヒネ作用を倍増する特性をも持つ。

これらの麻薬の乱用の陰には、彼らを支えるマフィアなど組織の支援者、イネイブラーの存在が問題視されている。ビヨンドコーストでは、麻薬汚染大国のアメリカを抜いて、成人の約2割が薬物の経験者であるといわれている。

プロパー　ぷろぱー
proper

病院などに対する薬学の専門知識を持った医薬品の販売員。自社製品の宣伝、販売拡張を狙った援助担当者である彼らは、専門の知識を持ち、医者や病院へ製品の科学的な説明を行うことができる。

トクガワ製薬での北条ケンゾウの職種であり、北条の場合は新しい薬を開発し、それらの認可を受け、さらに各病院などに説明、売り込むといった広意義でのプロパーである。

薬価差益　やっかさえき
drug margin

医療機関は患者に使った薬剤費を薬価基準に基づき請求する。しかし、ほとんどの医薬品は自由経済社会の取引として割引価格で購入されている。そこに生まれる差額を薬価差益という。これによる医師の利益追求が問題となっている。また、第二次世界大戦後の日本で行われていた高薬価制度もトクガワがコロニーに持ち込んだ。トクガワ製薬の成功の秘訣の一つはこの超高収益体質にあるといわれている。近年になってようやく、この薬価差益と患者の薬漬けの問題が各医療担当者の間で囁かれ出したものの、トクガワの圧力により、体質改善には至っていない。地球では、このトクガワの営利主義体質を批判して、ビヨンドコーストを「薬害コロニー」とも呼んでいる。

科学
TECHNOLOGY

テクノロジーは、『ポリスノーツ』の世界では空気のようにあたりまえに存在している。

EESS　いーいーえすえす
Emit Escape Space Suit


▲新時代の宇宙服である。

ポリスノーツ時代に使用された耐熱性のすぐれた射出脱出用宇宙服。スペースシャトルの打ち上げと、帰還時の大気圏内の緊急脱出の際に効果を発揮するよう考慮してデザインされたもの。通常の船内服（Interior Mobility Unit）として使われるブルーのフライトスーツとは区別するためにオレンジ色に統一されている。ポリスノーツ選抜時の記念撮影で彼らが着用しているスーツがこのEESSの流れをくむものである。

すぐれた機能性を誇るEESSであるが、民間のスペースプレーンの飛行が始まった2020年以降、これらの船内服の着用義務はなくなる。一部では宇宙移住を

広く一般市民へ告知しようとするISPAの政治的圧力によるものとの見方もあり、安全基準を無視した手法に異議を唱える人は依然多い。

しかし、当時のISPAが打ち出した「普段着での宇宙旅行」というキャッチフレーズが宇宙旅行ブームの火つけ役を果たすことになった宇宙市場拡大による経済効果、それに伴う税収の増加を目論む政府はその反対勢力の対応に苦慮している。

宇宙線被曝　うちゅうせんひばく
cosmic ray exposure

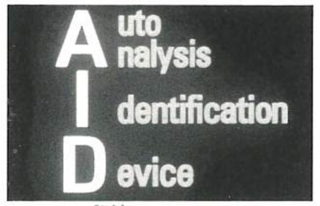
宇宙空間を飛びかう高エネルギーの素粒子からなる宇宙線を日夜浴びて、さまざまな身体的変調をきたすことをいう。急激な宇宙線被曝は細胞の死滅や、全身火傷などを引き起こす危険性をはらんでいる。これまでの宇宙開発では、この危険極まりない宇宙線に対してあまりにも無防備であった。これらの対応に関して、真剣に議論されはじめたのは、人類が宇宙に進出した後のことである。長期宇宙旅行や恒久宇宙基地建設の際の最も大きな課題でもある。

ビヨンドでは、この宇宙線被曝を避けるため、太陽フレア予報やシールド注意報を出すなど、事前予測に力をいれているが、実際、コロニーでの宇宙線被曝の爪痕は広がっていく一方である。高エネルギーの宇宙線を浴びると、視神経が発火したように、目の前に閃光が見える症状が表れるといわれている。

宇宙ホタル　うちゅうほたる
space firefly

宇宙空間に放出された排出物が太陽光などに照らされ、ホタルのように見える現象。マーキュリー計画の際、グレン飛行士が報告したことで有名。現在は宇宙廃棄物規制法、宇宙環境基準法により宇宙へのゴミの廃棄には厳しい規制が設けられているため、滅多に見ることはない。

AID　えいど
Auto analysis Identification Device

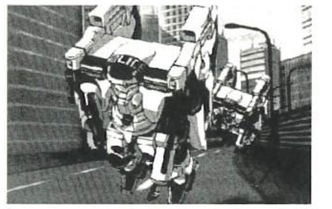


▲ビクトル愛用のAID「ゴルビー」

AIDとは自動分析鑑識装置の略称。頭文字を取ってエイドと呼ばれる。

スペクトログラフ、ガスクロマトグラフ、ジオテクニック・サウンダーなど各種のセンサーと人工知能を併せ持っている。光プローブや原子間プローブなどの3次元測定機も装備。多発する犯罪に対処するべく設計されたサポート分析機。感情や性格などを持つ高級な人工頭能ではないが、さまざまなケースを記録、正確な分析と結果の推論によって判断処理ができる。21世紀初頭、地球で経費削減の目的で導入されたが、各警察署がネットワーク化され、中央の大型アナライザーが導入されてからは使用されなくなった。ビクトルが地球から持ってきたAIDには簡易人工頭能にCGのビジュアル表情が加えられておりビクトルらはゴルビーと呼んでいる。ゴルビーの愛称はビクトルが暮らした旧ソ連の最後の大統領から。

EMPS　えんぷす
Extravehicular Mobility Police Suit



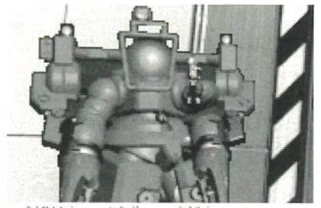
▲さまざまなタイプのEMPSがある。

BCPとトクガワ重工との技術協力によって生まれた、コロニー外活動用ポリス・スーツ。通常、省略してエンプスと発音される。当初はコロニー外地域での治安維持、メンテナンスなどの目的で作られた。バイラテラルのマスター・スレーブ方式で人間の関節の動きに対応した、7自由度の動きがスムーズに行えることはもちろん、特異点が存在しないなどの特徴を持つ。極限作業ロボットの開発から生まれたロボットロジーと、VRやテレイグジスタンスなどから応用したフィードバック機能を融合することにより、スーツ感覚の作業マシンを実現した。ロボットの認識タイムの遅さという弱点を人間が補うことで極限作業を迅速に行うことが可能となった。EMPSには操作活動に必要な簡易センサー類や通信機、また非常用の食料が備えられている。ジョナサン・イングラムが遊泳実験をしたユーリー型はMMUやEMUの発展型として開発された初期試作タイプである。以降、惑星探査や極限作業ロボットなどの技術との融合により、改良が加えられ、ゴダードを中心とする現在の警察活動用のEMPSが完成する。また月面作業用の簡易EMPSのオーベルトや軍事用試作型のフォン・ブラウンなどの各種タイプが存在する。現在、EMPSの開発などはトクガワ重工が独占している。

オニール型　おにーるがた
O'Nell type

シリンダー型のコロニーを指す。ビヨンドコーストは最初で最後のオニール型コロニー。コロニー技術は欧米の建築方式であったが、ビヨンドコーストでの欠陥発見とトクガワの政治的圧力により、2号コロニーは建設されていない。一部では宇宙推進事業団とトクガワの癒着がささやかれている。これまで中型以上のコロニーでは、ダンベル型や球型は作られてなく、このオニール型とトーラス型しか作られていない。

オーベルト　おーべると
Oberth



▲作品中では一度しか登場しない。

トクガワの月面工場で使用されている未登録のEMPS。月面工場では作業用と護衛用に使われている。トクガワ重工のオリジナルであり、機体にトクガワのマークが塗装されている。主に月面工場での採掘、運搬作業に使用される。ハードスーツを着用したまま搭乗する。作業用のため、まったくの非武装。輸送作業用の大型マニピュレーターが特徴。

カオス・システム　かおすしすてむ
chaos system

これまでの一定不変的なシステムではなく、不規則な変化を含み持つシステム。カオス・システムを空調・照明器具に取り入れることにより、意外性を適度に含んだ心地よさを得ることができる。21世紀ではさまざまな施設、商品に取り入れられている。

火星有人飛行　かせいゆうじんひこう
Mars manned flight

2012年、「人類を火星に」を合い言葉に、日本、アメリカ、ロシアの共同プロジェクトにより実現。当時、ポリスノーツの訓練中であったジョナサン・イングラム飛行士を加えた4名が、人類で初めて火星に降り立ち、長期滞在。費用はそれぞれの国と一般企業からの援助によって捻出、ビジネス色の強い宇宙飛行ともいわれた。火星への飛行ルートは、貨物と宇宙飛行士が別々の宇宙船で向かうという貨物船別送ルートを採用。火星滞在期間を含め、全行程が1年半にもわたる長期宇宙飛行となった。

人類初の人工重力装置付きの大型宇宙船を使った点でも話題となった。また火星上で1996年に投下された国際火星探査計画の観測ロボット、「ロッキー」と宇宙飛行士たちとのドラマチックな再会も注目された。

1969年のアポロ月面着陸以来の大きな宇宙イベントとして大フィーバーを巻き起こした。

ゴダード　ごだーど
Goddard



▲レッドウッド愛用のEMPSである。

AP隊使用の量産EMPS。水素エンジン使用の着脱式大型飛行ユニットを持ち、コロニー内ではホバー走行も可能。コロニー内をわずか数十分で巡回できる。チョバム仕様により装甲性が高く、捜査用の各種センサー、アナライザー、衛星間通信機を標準装備している。コロニー外での作業、中距離の宇宙航行可能。コロニー内での着陸の際にはパラシュートを併用する。飛行ユニットの離脱はワンタッチで行えるが、脱着後のユニットは回収班が回収する。ピットインは背後より行う。9ミリのセミ・フルオートガン装備。レッドウッドが乗っている機種だ。

コールド・スリープ
こーるどすりーぷ
cold sleep



▲25年間のコールド・スリープが最長記録。

人工冬眠のこと。体温を低温に維持することで擬似的な冬眠状態を作り出し、余計なエネルギーの消耗を防ぐことを目的とする。体温のコントロールは非常に難しいため、主に電子冷却装置を備えたカプセル内で冬眠することになる。

開発初期では冬眠後の筋肉の劣化などが問題化したが、現在ではクマの冬眠の研究成果から克服に成功している。そのため「ベアーズ・ハイバネーション」と呼ばれることもある。

しかし、コールド・スリープは副作用など安全性がクリアにされていないため、現在でも許可されていない。従って、宇宙飛行士はコールド・スリープ無しの長距離宇宙飛行を強いられることとなり、そのことが宇宙での麻薬服用を流行らせる要因ともなっている。ユーリー事故の際、牽引していた救命球、サバイバル・ボールはコールド・スリープの初期開発ユニットである。事故により、ジョナサン・イングラムが使用したことが貴重な人体実験データとなり、後の人工冬眠技術の発展に貢献した。現在も、ジョナサン・イングラムの25年間がコールド・スリープの最長記録でもある。

サーカディアンリズム
さーかでぃあんりずむ
circadian rhythm

生物は生まれつき生体時計を持っている。その内在性の時計が発する生体リズムのうち、24時間周期のリズムを概日リズム（サーカディアンリズム）という。四季や月単位周期のリズムを生物リズム（バイオリズム）という。

この概日リズムが狂うと体調に支障をきたすため、コロニーや大きな宇宙基地では人工的に昼と夜を設けて、生体リズムの調整を行っている。

ビヨンドでは、さらに明け方や夕暮れといった細かな時間感覚を人工的に作り出すなど、生体リズムの制御に気を配っている。

サバイバル・ボール　さばいばるぼーる
survival ball



▲ユーリーに標準装備されている。

宇宙遭難時に備えて搭載する1人乗り救助ポッド。俗にレスキュー・ボールともいわれる。シャトル計画時に考案され、現在もなお、安全基準上から小型宇宙艇などに積載義務がかせられているものである。同じくスペースシャトルや定期便などの大型救助ポッド（十数人乗りのライフ・ポッド）内にも緊急時に備えて積載されている。当初は大気圏外での漂流時に、救助を待つ間だけの目的で作られたが、人類の宇宙活動が拡大するに従い、コールド・スリープを使用した長期間生命維持装置が加えられた。球体全面に太陽光を吸収する蓄太陽熱金属（ネオノルボルナジエン）を使用することで半永久的にエネルギーを蓄えることができ、長期間の生命維持を可能にしている。ジョナサンの使用したサバイバル・ボールはコールド・スリープ機能を試験的に搭載した試作品である。コロニー外でのユーリー初飛行の際には、万が一の事故を想定してエネルギーやデータの相互通信が可能である特殊な命綱によって固定されていた。

遭難者は宇宙服のアタッチメントを内部の生命維持装置に接続、体を丸めるかなり窮屈な姿勢で人工冬眠を行うため、日本の宇宙飛行士の間では「即身成仏」に例えられ敬遠されている。

充電スタンド　じゅうでんすたんど
charge station

ビヨンドのようなCELESS（セレス。閉鎖生態系生命維持システム）では空気を汚染するような燃焼燃料の使用は固く禁止されている。そのため、車などには主にクリーンな電気エネルギーが使われており、コロニー内にはガソリンスタンドならぬ、充電スタンドが設けられている。ガソリン給油と同じくらいの急速充電が可能なうえ、重金属の回収も徹底されており、コロニーでのバッテリー公害は解消されている。

水素エンジン　すいそえんじん
hydrogen engine

水素を燃料とするエンジン。水素は化石燃料に代わるエネルギー源としてすでに前世紀から注目を集めており、人類究極のエネルギーという呼び声も高い。

水素は燃やしても水ができるだけで、温暖化の原因となる二酸化炭素や有害な窒素酸化物などを排出しない。そのためCELESSを維持するビヨンドコーストの建設に合わせて、研究が大きく前進した。また、水素はメタル・ハイドライドと呼ばれる金属水素化物に大量に貯えることが可能で、従来のエンジンの問題とされた過大な燃料スペースの縮小も実現している。エネルギー変換効率もいいことから、BBC採用のEMPSの飛行ユニットにもこの水素エンジンが使用されている。さらに現在、電気エネルギーのみを使用しているコロニー内を走る車への利用研究も進められている。

スペースプレーン
すぺーすぷれーん
space plane

スペースシャトルに代わって登場した宇宙大量輸送時代の宇宙往還旅客機。

エアターボラムジェット・エンジンで離陸後、スクラムジェット・エンジンに点火、マッハ12まで加速、その後ロケット・エンジンに切り替えて宇宙空間を飛行する。現在、6つの民間スペースプレーンによる宇宙往還のサービスが行われている。このスペースプレーン便の定着により、個人の宇宙旅行が実現した。サービス、コスト、安全性の3つの点から、最も人気のある航空サービス会社はアメリカのASLと日本のNSLの2社だ。

3Dデータ・コード
すりーでぃーでーたこーど
3D data code

2次元バーコードに奥行きの情報を新たに加えることにより、より多くのデータを送れるようにしたホログラム・データ・コード。BCPのナンバー・プレートにはこのホログラムによる3Dデータ・コードが記載されている。コロニー内の各ポイントには、3Dデータ・コードを読みとるセンサーが設置されており、電波障害が起こった場合でも車両の現在地や種類がわかる仕組みになっている。

生体流体力学
せいたいりゅうたいりきがく
bio-hydrodynamics

昆虫や植物などの生物が持っている飛行メカニズムを研究し、工学の分野に応用するバイオ・メカニズム学。自然界の生物は最小のエネルギーで最大の距離を飛ぶメカニズムを持ったものが多く、そこからヒントを得て工学分野に応用する。EMPSやマスキートの飛行メカニズムもこれを応用している。

生分解性プラスチック
せいぶんかいせいぷらすちっく
bio-degradable plastic

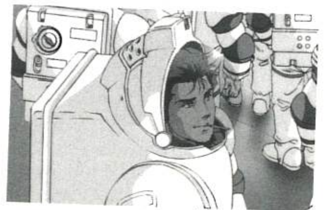
堆肥に混ぜると約1、2週間で水、炭素、酸素に分解されるプラスチック。プラスチック公害は20世紀後半から21世紀初頭にかけて大きな社会問題であった。

現在、使用されている生分解性プラスチックは、主に穀物原料を発酵させ得られる乳酸を高分子化して生成され、射出成形、フィルム加工、繊維加工にも優れた特性を示す。ビヨンドではゴミ処理問題と酸素供給問題を一挙に解決するとして、流用可能な製品にはすべて生分解性プラスチックを使用することを義務付けている。

CELESS　せれす
Closed Ecological Life Support System

閉鎖生態系生命維持システムの略。一般にセレスと言う。コロニーや宇宙基地、海底基地などで、すべての生態系がその内部世界だけで自立している状態を指す。従って、外界からの補充や介入がなくとも一つの生態系やエネルギー系を維持できる。ビヨンドでもこのセレスの生態系循環システムに従い、食料は自給自足であり、エネルギーのリサイクルも行う。

セミハードスーツ　せみはーどすーつ
semi-hard suit



▲ポリスノーツマークの原型である。

21世紀に入り実用化された第5世代の半硬式船外活動宇宙服。これまでのソフトスーツの弱点であった与圧時間や予備呼吸などの問題をクリアするために考案されたもの。宇宙服を硬質にすることで、服内に55.2キロパスカルの圧力をかけることが可能となり、ケーソン病（潜函病）などの心配がなくなった。また腕や足、ブーツなど部分的に柔らかい炭素繊維強化樹脂やウレタン樹脂などを併用することで、より自由な船外活動を実現した。これにより、セミハードスーツの重量は地上で35キロとかなりの軽量化に成功している。さらにヘルメット内にはヘッド・アップ・ディスプレイ（HUD）やアイ・ポイント・センサー、VRカメラ、通信機、飲料水を自由に飲めるチューブまでも内蔵されている。火星や危険を伴う宇宙作業用には全硬式宇宙服、ハードスーツが使われているが月面を含め、それ以外のすべての船外宇宙服（Extravehicular Mobility Unit）にはこの半硬式宇宙服が使われている。2013年にポリスノーツのマークに使用され有名になった。

太陽電池　たいようでんち
solar battery

太陽光を電気エネルギーに変換する装置。

20世紀ではシリコン半導体を利用したものが多く、そのエネルギー変換効率はせいぜい十数パーセント止まりであった。しかし、21世紀に入り宇宙環境での素材開発環境が一挙に進んだことから、従来では不可能であったシリコン、テルル、ひ素のアモルファス半導体の生産に成功。そのエネルギー変換効率は60パーセントにも及んでいる。

これまでの太陽電池は太陽光のごく一部の波長しかエネルギー変換できなかったが、アモルファス半導体の実現によってすべての波長についてエネルギー変換が可能となった。

ビヨンドコーストではこのハイブリッド太陽電池を3枚のミラーに取り付け、総エネルギー需要の実に70パーセント以上をまかなっている。

またコロニー内を走るすべてのソーラーカーはこの変換システムと電池を利用している。

太陽光伝導集光システム
たいようこうでんどうしゅうこうしすてむ
solar ray transport system

自然の太陽光を光ファイバーなどで輸送、採り入れる照明システム。明かりだけでなく、紫外線や赤外線も同時に取り込むことが可能。

タレコミ回線　たれこみかいせん
burst line

BBCなどの放送局が情報源として利用するために設けている特別回線。公的な情報網以外に、これら独自の回線を使って情報を収集している企業や個人は多い。

リアルタイムに圧縮、暗号化を行い、送信、受信側でほとんどタイムラグのないデータの解凍、解読を行っている。

情報爆発寸前のこの時代では、この暗号化通信がほぼ定着している。処理スピードを稼ぐために、映像の送信は使われないケースが多い。

超圧縮殺菌処理
ちょうあっしゅくさっきんしょり
ultra press sterilization

熱処理による成分の変形、破壊を防ぐために考案された殺菌処理で、高気圧状態を擬似的に作り出し表面圧縮処理をすることにより殺菌する。これにより生鮮食品類の鮮度を保ったまま長期保存することが可能となった。野菜類の貴重なビヨンドでは特に重宝されている処理法である。また、今日では医療機具や感染性医療廃棄物の殺菌にも利用され、院内感染防止処理としても定着している。

T-GEAR99
ていぎあきゅうきゅう
T-GEAR99

T-GEAR99はトクガワ・グループの企業内ネットワークの端末マシンである。トクガワ本社のスーパーコンピュータ「ハレルヤ」にプラスチック光ファイバーで接続されて、ビヨンド全域にトクガワネットを形成している。

トクガワネットにアクセスするには、
1．IDカードによるIDチェック
2．選択式パスワードチェック
の2つのセキュリティを経なければならない。特にパスワードチェックは「家紋」と呼ばれる特殊フォーマットを採用しており、トクガワ・グループ社員以外の解除は極めて困難と言われている。

トクガワネットが提供するサービスは、
1．電子メール、ファイル転送、BBS、リモート・コンピューティング
2．SADAOKI、Gopher、Raptorなどの各種検索機能
3．Who areなどの人物情報
4．企業の帳票などの商用電子データサービス
5．金融などの応用暗号サービス
などがあり、なかでもトクガワ関連企業に従事する人物及びその家族のデータはトクガワネットでしか入手することができない。また内部のCD-ROM装置を利用することで、ネット外部の情報ともリンクすることが可能である。メディアの外見は旧世代の12センチCDであるが、その中身はゲルマニウム・アンチモン・テルル合金を使った相変化光ディスクである。CD一枚で5.12テラバイトの記憶量を誇り、旧来のレーザーではなく原子間力顕微鏡（AFM）を応用した針に0.5ボルトのパルス電圧をかけて情報を読み取る。

CD-ROMという旧メディアと最先端の超高密度記憶技術を組み合わせることで、万が一外部にCD-ROMが流出することがあっても、情報の漏洩は極めて少ない。トクガワ・グループの機密事項はほとんどこのCD-ROMに記憶・保存されている。

機密保持のため、ハードの一般公開はされていない。

電磁手錠　でんじてじょう
SQUID handcuffs

超伝導金属の内部にSQUID素子を埋め込み、人体の生体反応に応じた磁気的状態を作り出すことができる手錠。従来金属手錠は容疑者を勾留している間、継続的に手錠を掛けておくことができない点に大きな問題があった。また、あくまで容疑者である者が「鎖」につながれるため、人権的な側面からも社会問題化していた。電磁手錠は2つの腕輪からなり、それぞれ、心臓などから発生する微弱な磁束の変化をSQUID素子により検出し、磁気的状態を変化させることが可能である。手錠をはめた者の精神状態に応じた磁束の変化が空気中のプラズマと反応して、2つの手錠が共鳴、引き合う仕組みとなっている。BCPで使用されている。

電波ウォッチ　でんぱうぉっち
radio wave watch

超高感度小型アンテナとセンサーを内蔵、全世界の標準時間を示す時刻電波を受けて、自動的に時刻修正する時計。タイムベースの誤差は10万年に1秒。電波受信状況の悪いときには、センサーによる誤差修復に自動的に切り替わるようになっている。主に地球で使用され、様々な宇宙線の飛び交う宇宙では、ほとんど使用されていない。ジョナサンがロレインから貰った時計はこのタイプ。

トーラス型　とーらすがた
torus type

トクガワが推奨するドーナツ形コロニー。人口数万人程度の小型コロニーでトクガワの技術がほとんどすべてにおいて導入されているため、トクガワ型とも呼ばれる。現在建設の進められているコロニーはすべてこのトーラス型コロニーであり、最大4重のトーラス型コロニーが作られている。

脳波ウソ発見器
のうはうそはっけんき
P300 lie detector

刺激に対して、驚き、注意、予測、期待などの情動があったときだけに誘発されるP300と呼ばれる脳波を利用したウソ発見器。ホームではこのウソ発見器とMRIなどの脳内断面映像などを併用、裁判の際の重要な証拠の一つとして採用している。今や人間の脳内の解明がかなり進んでおり、これらの科学的な要素が組み入れられ、裁判の形が物理的なアプローチへとかわりつつある。

バイモーダル・システム
ばいもーだるしすてむ
bimodal system

交通渋滞を解消するために考えられた輸送システム。車をレール上でも走行できるようにすることで、鉄道の大量高速輸送のメリットを得ることができる。ビヨンドではリニア・レールの上をポリス・カーや消防車などが緊急時に使用できるように考えられている。

バーチャル・レコーダー
ばーちゃるれこーだー
virtual recorder

映像や音声と同時に、各種センサーによる分析データを収録、それぞれのデータを解析、コンピュータ上でリンクすることにより、記録した空間をそのまま3D再現することができるシステム。

元来は惑星探査や鉱脈探査などに使用されていたもの。

個別にレコードされたさまざまな解析データを一つ一つワークステーション上で組み合わせてデータを補完していく。この作業をバーチャル処理といい、このリンク作業を行うツールをバーチャル編集機と呼ぶ。

これまでの2次元映像ではなく、3次元の空間自体を再現できるうえ、温度や匂い、物体の素材までも引き出すことができる。コンピュータの処理能力から、バーチャル処理にはかなりの時間を要する。

BBCにはこのバーチャル編集機が数台、設置されている。

非接触キップ　ひせっしょくきっぷ
untouched ticket

電磁波などを発信するICを内蔵したカード・キップで、読みとり機にキップを挿入する必要はなく、ポケットやバッグに入れたまま通り抜けられる。同時にどこの駅からどこの駅まで乗車したかも記録される。BCPのポリスバッジはこのキップに対応しているのでコロニー内を自由に移動、捜査活動に支障のないように配慮されている。

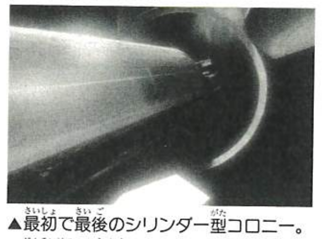
ビデオフォン　びでおふぉん
videophone

テレビ電話を元にした情報プラットフォーム。映像送信のカットオフが可能。静止画、文字のみのテキストデータなどの送信も可能。映像電話として21世紀頃から普及しはじめたが、プライバシーの保護やコミュニケーションの変化に伴い、ほとんどが音声受送信、文字受送信が主流となっており、動画受送信は最も親しい間柄での限られた使用となっている。このビデオフォンは今世紀初頭の情報爆発により退行した一つの例といえる。ホーム・ユースのものはほとんどが標準で情報端末に組み込まれている。

一般の公衆端末などでは、カメラが壊されるということもあり、設置時よりカメラを装備しない対策が取られている。

また処理速度を速めるために映像出力を意図的に省略、暗号化して盗聴を防ぐタレコミ回線などは、本来のビジュアル・フォンの目的からはかなりズレている。

ビヨンドコースト
びよんどこーすと
beyond coast



▲最初で最後のシリンダー型コロニー。

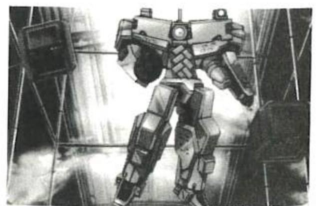
人類初の宇宙コロニー。地球～月間で最も重力の安定しているラグランジュ・ポイントのL5に位置している。月と3つのラグランジュ・ポイントを結んだ円を宇宙の沿岸に例えたことから、宇宙生息圏沿岸、ビヨンドコーストと名づけられた。最初で最後のシリンダー状、オニール型のコロニー。2分間に1回の自転により、ほぼ1Gの人工重力を作り出している。太陽光を採り入れるためのミラーが3枚装備されており、これらの角度を調整することで昼、夜を作り出すことが可能。また放射線の遮蔽板の役割も兼ねる。

ビヨンドではアメリカ西海岸を元に温度調整をしており、そのことがビヨンドコーストの名前のもう一つの由来でもある。電力はステーション外の太陽電池もしくは原子力発電で供給される。

直径6.5キロ。シリンダーの長さ32キロ。3つに分かれる一つの地表面積は、90平方キロ。厚さ6キロにも及ぶ空気層や土壌が、ミラーから入ってくる宇宙放射線を年間､0.5レムまで引き下げてくれる。

また大量の放射線が到来する際には、防御シールドが緊急におろされる仕組みになっている。コロニー内の内部大気圧は酸素分圧、炭素ガス分圧とも地球と同じであるが、窒素分圧に関しては火災防止を考慮して地球の約半分に設定されている。現在、コロニー外壁やミラー部の老朽化が進んでおり、ISPAでは今後10年間で全パーツを交換する計画を立てている。

フォン・ブラウン　ふぉんぶらうん
Von Brawn



▲ゲイツ・ベッカー、自ら搭乗した。

トクガワ重工が5年の歳月をかけて開発した軍用のPR試作EMPS。40ミリのグレネード・ランチャーを装備。発砲と同時にコンピュータが反動を制御、吸収するシステムを備え持つ。ゴダードの弱点である胸部をチョバムで補強、戦闘を想定した装甲となっている。

フリーダムⅡ　ふりーだむつー
freedom Ⅱ

アメリカ、ヨーロッパ、日本、ロシアの協力の下に建設された宇宙ステーション。平均高度400キロの地球周回軌道上に位置する恒久的多目的有人宇宙施設で、全高82メートル、平均幅124メートル、構造重量は4個のモジュールなどのペイロードを含めると、総合計で320トンにもなる。

これまでの宇宙ステーションは研究施設としての色合いが濃かったが、フリーダムⅡは本格的生産モジュールを設けている。ここで太陽電池、アモルファス半導体、超透過ガラスなど宇宙のみで生産可能な素材の量産を行っており、メイド・イン・スペースの先駆けとなった。

フリーダム1号機は後にアルファと改名されたが、21世紀に入って再び宇宙ステーションにフリーダム（自由）の名称が浮上､フリーダムⅡとして採用された。

プロップ　ぷろっぷ
prop

トクガワ本社ビルの総称。コロニーの支柱になっていることからプロップと呼ばれる。

ビヨンドでも指折りの観光地であり、現代宇宙建築の指標としても重要な建物である。特に中心部の数キロにわたる無重量エリア、ガーデンは地球のマスコミにもよく取り上げられる。

会長室や会議室、事務室などすべてのフロアが光ファイバーと衛星を介した情報通信システムで結ばれており、リアルタイムの宇宙交信が可能。コロニー内のどこよりも「地球に近い場所」ともいわれている。

またプロップはビル自体がCELESS（セレス。閉鎖生態系生命維持システム）によって管理されており、コロニーに事故があった場合でも独立して維持できる仕組みになっている。そのため一部では「トクガワのシェルター」という批判の声も。

ヘリウム3　へりうむすりー
helium 3

普通のヘリウム原子核より中性子が1個多い同位元素。

地球上にはほとんど存在しないが、月に多量に存在し、月面基地でのエネルギー源として利用される。月面でヘリウム3は核融合の燃料になるうえ、放射能汚染などの心配がないことから重宝されている。

トクガワ月面工場がその採掘、生産を独占しており、現在では、このヘリウム3を月面のみに留まらず、地球や他の宇宙基地でも使用しようという動きが高まっている。

ベレッタ92F
べれったきゅうにえふ
Beretta 92F



▲今日、反動銃を愛用するのは珍しい。

ベレッタ社が21世紀に生産した最後の火薬ピストル。ジョナサン・イングラムが愛用しているリコイルガン。ジョナサン・イングラムはこのリコイルにレーザー・サイトを装備、特製の10連式のマガジン、貫通徹甲弾を使用している。

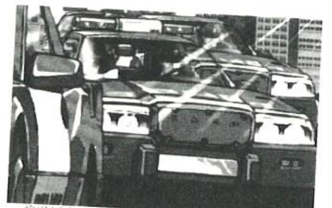
ポッゲンドルフの錯視
ぽっげんどるふのさくし
Poggendorff's hallucination

1860年にドイツのヨハン・ポッゲンドルフによって紹介された錯視例。2本の平行線によって分断された斜線がずれて見えてしまう現象。

太陽フレア　たいようふれあ
solar flare

太陽内部で磁場と流体が相互に作用し合うことによってエネルギーを得た磁力の束が、密度の低い外層大気圏中（コロナ）に現れ、その磁気エネルギーを急激に解放するために起こる爆発現象。このフレアにより、人体に悪影響を及ぼす宇宙放射線が発生する。そのため、コロニーや宇宙基地では常に太陽フレアを観測、大量の放射線の到来を警戒予報している。

ポリスカー　ぽりすかー
police-car



▲外見上は普通のパトカーと変わらない。

BCPで使用されているコロニー内パトロールカー。クリーン燃料使用義務に従って、排気ガスゼロのゼロエミッションが実現されている。電気6、ソーラー4の併用車。

非常時の渋滞回避のためにリニア・レール上を走行できるリニア・スカートが装備されている。ナンバー・プレートにはリアルタイムでデータを読み込める3Dデータ・コード・システムが採用されている。AI搭載の知能カーであるが、マニュアル走行も可能になっている。犯人の追跡などはマニュアルで行う。車体はカーボンハニカム、フルモノコック。

マスキート　ますきーと
massquito



▲作品中ではゲーム的に使用された。

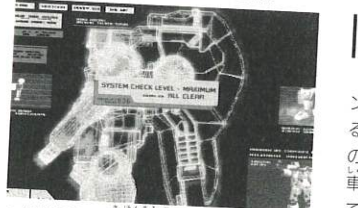
トクガワ重工とトクガワ製薬が開発した医療用マイクロ・マシン。

マス（大衆）とモスキート（蚊）の合成語｡大衆採血用に使う蚊型ロボットで、コロニー内の人々やペットの採血と血液検査、予防注射を目的としている。また当時はコロニー内での生物農薬、生態系を乱さない生物農薬メカとしての検討も行われていた。しかし、相次ぐ事故と倫理上の問題から、正式な使用許可は下りていない。結果的にマスキートは医学的な貢献よりも、マイクロ・マシンの技術応用という方向で役立っている。

マスキャッチャー　ますきゃっちゃー
masscatcher

マスドライバーによって射出された物資を受け止める装置。バケットコーンとも言われる。ペイロードの速度を電磁力減速ネットを使用することによって、速度を減速させて受け止めることが可能。捕獲フレームにはサーチ用のレーザーが付いており、正確にキャッチ、安全に減速することができる。ここで捕らえられた鉱石は輸送船によりL4､L5に送られる。

マスター・スレーブ方式
ますたーすれーぶほうしき
master slave manipulator



▲EMPSの基本操作システムである。

人間の動きを検出する装置を介して、ロボットの操作を行うようにする方式。マスターとは主人、スレーブとは奴隷の意味。EMPSはマスター・スレーブ方式による操作を可能としている。もともと極限地域作業用のテレイグジスタンスを目指して開発されたもので、人の微妙な筋肉の動きを機械の動きに変換、逆に物の圧力などを人の触感にフィードバックすることで繊細な動きを再現することができる。また従来のマニピュレーターの限界であった特異点を解消した関節構造である。

マスドライバー　ますどらいばー
Massdriver



▲資源運搬用で人間用ではないのだが…。

リニア・モーターを利用した資源運搬カタパルト。月の引力を振り切る加速度を加えることにより、月資源を経済的に宇宙へ放り出すシステム。バケットと呼ばれる加速軌道側部に推進案内コイル、底部に支持浮上コイルを設置。また、ペイロードと呼ばれる物資運搬カプセル底部に超伝導磁石を設置し、両者に特定の交流電流を流す。これにより生じる強力な電磁場の相反する力で加速し、秒速2.4キロ以上のスピードで物資を送り出す。液体水素や液体酸素などの燃料を使用しないので、ロケットより運搬コストを格段に安くすることができる。

無機複合化木材
むきふくごうかもくざい
hard to burn timber

湿らせた木材を塩化バリウム水溶液に一定時間浸し、次に塩酸アンモニウム水溶液に浸すことで作られる。建築用木材にとって理想的な「燃えず、腐らず」という特徴を持つ。ビヨンド内で使用している合成素材以外の建築用木材はほとんどこの無機複合化木材である。ビヨンド内で本物の木材素材を使用する場合、建築規準ではこの木材以外の使用は禁止されている。

密輸入車　みつゆにゅうしゃ
smuggling car

ビヨンドではガソリンなど燃焼機関エンジンを使った車の使用が禁止されているため、電気自動車に満足できない一部のスピード狂などがホームから燃焼機関車を密輸入してコロニー内で違法走行している。違法車をコロニーへそのまま密輸するのは難しく、分解して偽装輸入することが多い。またコロニーでは、闇ガソリンの高騰が著しく、密輸業者の間で問題となっている。

クリーン燃料使用義務
くりーんねんりょうしようぎむ
Obligation of using clean energy

ビヨンドのようなCELESSでは、燃焼燃料を使うことによる循環系の破壊を恐れて、クリーンな電気エネルギーの使用が義務づけられている。

従って、ガソリン燃焼エンジンの使用は禁止されている。

ラグランジュ・ポイント
らぐらんじゅぽいんと
Lagrangian points

地球と月の間の重力均衡点。均衡点は地球と月、地球と太陽の間にそれぞれ存在し、それらをL1からL5と呼び、コロニー建設においての最適な場所といわれている。1772年にフランスの数学者ジョゼフ・ルイ・ラグランジュによって証明された。これらのラグランジュ点のうちL1、L2、L3は不安定であり、コロニー建設が可能な安定した均衡点はL4、L5のみとなる。従って、宇宙での不動産価値はすべてこのポイントに集中している。ビヨンドコーストはL5に建設されている。

リコイルガン　りこいるがん
recoil gun



▲今や時代遅れになっている。

地球上で使用されていた火薬反動銃。無重量で発砲すると反動で後座することから、リコイルガンと呼ばれている。無重量空間ではその反動が制御できないことから、人類の宇宙進出に伴って次第に消えていった旧世代の銃。また、地上においても旧世代の銃はライフルマークなどが残ることから犯罪者たちの間でも需要がなくなり、現在、反動銃を購入しているのは一部の銃マニアのみといわれている。反動銃専用の火薬弾丸の製造もかなり制限され、受注販売しか行われていない。ジョナサンの愛用しているベレッタ92Fも反動銃だ。

リニア・エレベーター
りにあえれべーたー
linear elevator

リニアモーターを組み込んだ釣り合い重りを上下させることでカーゴ（かご）を昇降させるエレベーター。従来のエレベーターにある巻き上げ機や油圧装置が不必要なため、省スペース化がはかれるほか、消費電力も少なく、昇降速度、乗り心地、着床精度も優れている。トクガワ本社ビルなどで採用されている。

リニア・スカート　りにあすかーと
linear skirt

ポリスカーの底部に備えつけられたリニア・レール専用の推進装置。これにより、緊急時や有事の際にリニア・レール上を走行することができるバイモーダル・システムの一つ。主に事故、ハイウェイ渋滞時に使用の許可が下りるが、リニアのダイヤに影響が出るため、よほどの状況でなければ許可は下りない。リニア・レールのメンテナンス車や作業車にも、同じようなリニア・スカートが装備されている。

リフトガン　りふとがん
lift gun



▲この時代、主流の拳銃である。

無重量空間でも反動を生まないというコンセプトの下に設計された無反動銃。弾丸が銃口を離れた瞬間に二次爆発し、ミサイルのように弾が飛ぶことで反動を起こさせない仕組みになっている。ミサイルの発射（リフト・オフ）にちなんでリフトガンと呼ばれている。宇宙空間ではほとんどすべてにおいてこの無反動銃が使用されている。犯罪者の間でもライフルマークや薬莢が残らないことから「足のつかない銃」として注目されている。

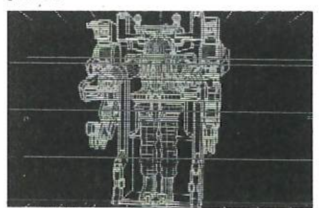
レーザーでターゲットをロック・オンさせるため、すでに銃身の役割はない。そのため、かなりの小型化にも成功している。発砲時の硝煙も少なく、リコイルガン特有の火薬臭を嫌う女性警官からは歓迎されている。ミサイル弾1発あたりのコストがまだ高いという課題も残されているが、このことがかえってコロニー内での完全銃規制に役立っているともいえる。

BCPが使用しているのはすべてこのリフトガンである。

冷輻射冷房　れいふくしゃれいぼう
helium air-conditioning system

月面では昼が14日、夜が14日というサイクルのため、ほとんどすべての月面基地には、太陽光線に近い波長の照明が施されている。しかし、この照明システムは熱を発するために、壁や天井などにヘリウムなどの冷媒を流す「冷輻射冷房」が採用されている。月面の夜では、マイナス170℃という超低温にまで達するため、そういう状況下でも凍らないヘリウムなどが冷媒として使われているのである。トクガワの月面工場でもこの簡易冷房システムが使用されている。

ユーリー　ゆーりー
urey



▲世界最初のEMPSである。

EMPSの試作品。有人操作ユニット（MMU、SAFER）、船外活動ユニット（EMU）の延長線上に開発された。

2013年に宇宙遊泳飛行テストでジョナサン・イングラムが搭乗したタイプ。MMUやSAFERなどの窒素ガスの噴射による簡易航行ではなく小型ロケットを搭載、宇宙空間での姿勢制御だけではなく、本格的な宇宙航行を可能にするために開発された。従って、総重量もSAFERなどよりは重く、大型になっている。

ジョナサン・イングラムのEMPS事故により、一時EMPS開発が中断、EMPS技術が根底から見直された。

コロニー外での作業を目的に設計され、装甲も非武装でデータ記録用のユニットを各種装備。簡易フィードバック機能を備えた4つのマニピュレーター搭載。非常用延命食料、エネルギー3日分積載。人類初の有人宇宙飛行を達成したユーリー・ガガーリンから名前をとっている。

ユーリー暴走　ゆーりーぼうそう
urey accident

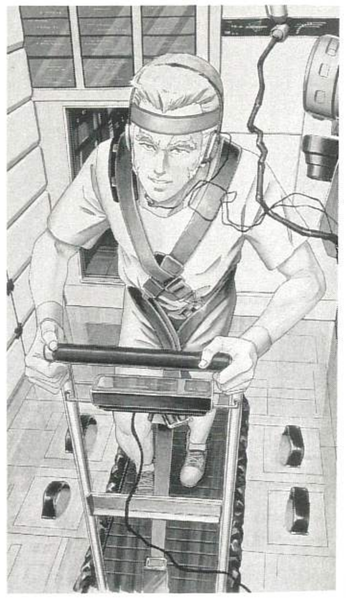


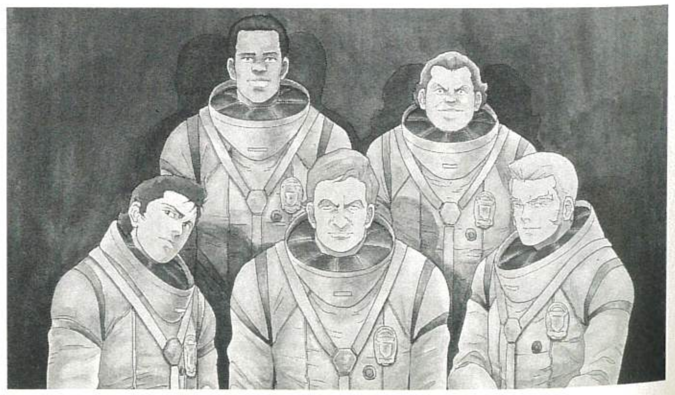
▲物語の発端となった事件である。

ポリスノーツがコロニー外で使用するEMPS試作型ユーリーの遊泳実験中、バーニア系が暴走、EMPSは消息不明となった。当時、強い太陽風が吹いており、一時的な通信ブラック・アウト状態が災いし、救助活動も遅れた。EMPS事故の模様はリアルタイムで世界各国に放映されており、チャレンジャー事故を上回る衝撃を与えた。これにより、EMPSの開発が5年も遅れることとなる。

ユーリーにはコールド・スリープ機能を搭載したサバイバル・ボールが装備されているが、救助信号が確認できなかったため、テスト・パイロットであったイングラム飛行士の生存は絶望視されていた。







POLICENAUTS STAFF & CAST LIST

CAST

ジョナサン・イングラム……田中秀幸
エド・ブラウン……飯塚昭三
カレン北条……井上喜久子
ロレイン北条……川島千代子
ジョゼフ・サダオキ・トクガワ……家弓家正
トニー・レッドウッド……塩沢兼人
ビクトル・ユルゲンス……宮内幸平
アナ・ブラウン……冬馬由美
マーク・ブラウン、スチュワーデス……萩森侚子
ゲイツ・ベッカー……阪脩
クリス・ゴドウィン……川島千代子
メリル・シルバーバーグ……寺瀬めぐみ
デイブ・フォレスト……島田敏
サルバトーレ・トスカニーニ……佐藤正治
マイケル斉藤、ボブ……林延年
ジュン石田……龍田直樹
OLA警官……川津泰彦
病院受付嬢……中村尚子
コリンズ博士……岸野幸正
鞄屋婦人……江森浩子
CDナレーター……掛川裕彦
ナレーション……吉田古奈美
AP隊員①……山口博光
AP隊員②……小島秀夫

STAFF

企画・原作……小島秀夫
キャラクターデザイン原案……木下富晴
メカニックデザイン……カトキハジメ　新川洋司
脚本……小島秀夫　睦月三日生
設定考証……小島秀夫
設定考証協力……村下比呂史
宣伝……早坂妙子　田畑広樹
協力……ビジュアルデザイン室
古川真一　大友貴司
松花賢和　澤田高志　山中智美
画像提供…Kodak photo CD Sampler with FILM
プロデューサー……永田昭彦
監督……小島秀夫
制作・著作……コナミ株式会社

プログラム・ユニット

システムデザイン・監修……岡村憲明
イベントプログラム……山口博光
ディスプレイカーネル……植原一充
マルチタスクカーネル……本田広樹　植原一充
シナリオインタプリンタ・コンパイラ……本田広樹
シナリオインタプリンタ移植……村下比呂史
画像圧縮・解凍モジュール……植原一充
ムービードライバ……岡村憲明
PCMドライバ……村岡一樹
字幕音声シンクロ……岡村憲明
特殊画像処理……植原一充
効果スクリプト……植原一充　是角有二
シナリオ作成・構成……小島秀夫
シナリオ移植……村下比呂史　是角有二
PS版シナリオ移植……野尻真太
射撃シーン監修……山口博光
ツール作成……岡村憲明　植原一充　山口博光

アニメーション・ユニット

作画監督……河村明夫
美術監督……長尾仁
色彩設定……大槻浩司
撮影監督……藤田正明
音響監督……岩波美和
原画……所智一　鵜飼美樹　寺沢伸介
泉明宏　山田起生　梅原隆弘
堀越久美子　中田雅夫　小川一郎
横山淳一　植松由美子　後藤典子
前沢弘美
動画……野中卓也　木村奈緒美　兵藤恭子
岡崎洋美　平田雄三　山内大輔
上坂明子　羽坂英則　武井努
今里佳子　高畑雄　高橋聴
田中真二　若林明　東山宏之
刈谷素　中屋了　小林亮
甯心儀　須田明子
St. ジュニオ　St. マーク
HANA　PRO.
動画チェック……IZUMI　澤井真紀
仕上げ……羽野雅之　加藤素子　大内綾
鈴木依里　設楽希　鈴木佐知子
仲沢広子　伊藤陽子
蓼沼晴子　俵きぬ子　矢野智恵子
山口清美　冨沢素美　石橋かなえ
石橋理恵子　スタジオ　ピア
HANA　PRO
仕上検査……阿部紀子　木村栄美子
遠藤菜緒美　関口智子　北村浩二
佐藤丈志　佐前直子
エアブラシワーク……榊原豊彦（ライトマジック）
福田貴博　櫻井亮司
タイトル・リスワーク……マキプロ
背景……（ちゅーりっぷ）
桑原悟　本田柚々　岩瀬栄治
梅崎美和　高橋麻穂　小川ひとみ
撮影……（虫プロ）
藤田正明　諌川弘　鈴木秀男
山口利明　西出徹　出田牧子
（Big Bang）
吉坂研一　原屋哲朗
（AIC）
佐藤均　安原俊之　谷垣宏
大井智晴　山内正太
音響効果……金丸孝彦（音塾）
録音……星野敏昭
調整……上村利秋
録音スタジオ……セントラル録音
調整スタジオ……アバコクリエイティブスタジオ
音響制作……ハーフ　H・P
音響プロデューサー……中野徹（ハーフ　H・P）
編集……谷口肇（ファルコン）
現像……IMAGICA
制作進行……村上杉郎
制作担当……中村尚人
プロデューサー……渡辺欽哉
演出……殿勝秀樹
監修……青木武　神山健治
制作……AIC
制作協力……Big　Bang

CGムービー・ユニット

フィルムデジタイズ……岡村憲明　船内秀宏
デジタル編集……小島秀夫　藤田香
デジタルエフェクト……小島秀夫
特殊効果……末永美華代
モデリング……佐藤久美　藤田香　末永美華代
テクスチャー…佐藤久美　新川洋司　末永美華代　藤田香
スケルトン……佐藤久美
ディスプレイデザイン……新川洋司　藤田香
CGアニメーション…佐藤久美　藤田香　末永美華代
T-GEAR99CG……白石昌也　藤原玲子
ビジュアルスーパーバイザー……新川洋司
アニメ進行チェック協力……篠崎雄一郎
アニメデジタル修正……新川洋司　小島秀夫

CGインタラクティブ・ユニット

特殊効果……末永美華代
素材取り込み……石神純子
デジタル色調整……藤田香
デジタル合成……竹内真弓　松井徹哉
デジタル修正エフェクト……末永美華代　藤田香
佐藤久美　新川洋司
竹内真弓　松井徹哉
モデルアニメーション……藤田香
シューティングトレーナー……松田智佐　竹内真弓
胸ゆれ監修……佐藤久美　石神純子
テロップ……竹内真弓　松井徹哉
ツールオペレーター…石神純子　是角有二　村下比呂史　野尻真太
作画監督……新川洋司
PS版作画監督……末永美華代

サウンド・ユニット

音響制作……村岡一樹
作曲・演奏……TAPPY（矩形波倶楽部）
IKA-CHAN
古川もとあき（矩形波倶楽部）
効果音……村岡一樹
音声デジタイズ……石神純子
PCM音声録音スタジオ……株式会社タバック
声優コーディネーター……立石考
キャスティング……古市利雄
録音演出……小島秀夫
録音監督……渡辺淳（株式会社　現）
ミキサー……立花康夫（株式会社タバック）
録音助手……小林剛（株式会社タバック）
台詞編集……村岡一樹
字幕モード……石神純子

パッケージ・ユニット

タイトル……松田宏
取説デザイン……松田宏
取説作成……小島秀夫
パッケージ……松田宏　新川洋司
ポスター……松田宏　新川洋司
CG……佐藤久美
イラスト……カトキハジメ　河村明夫　木下富晴
新川洋司　増田正紀（絵夢工房）
デジタルエフェクト……新川洋司

この本の内容についてのお問い合わせは、講談社覇王マガジン編集部あてにお願いします。お問い合わせは、官製はがきでお願いします。
なお、勝手ながら、お電話でのお問い合わせには応じられません。

＜あて先＞　〒112-01　東京都文京区音羽2-12-21　講談社
覇王マガジン編集部「ポリスノーツ」係

編集・文／斉藤睦志（STUDIO HARD）
CGデザイン・デジタルエフェクト／新川洋司（KONAMI）
CGモデリング／佐藤久美（KONAMI）
監修／小島秀夫（KONAMI）
セルワークス／A. I. C.
カバー・本文デザイン／AriaZed
協力／コナミ

覇王ゲームスペシャル 45

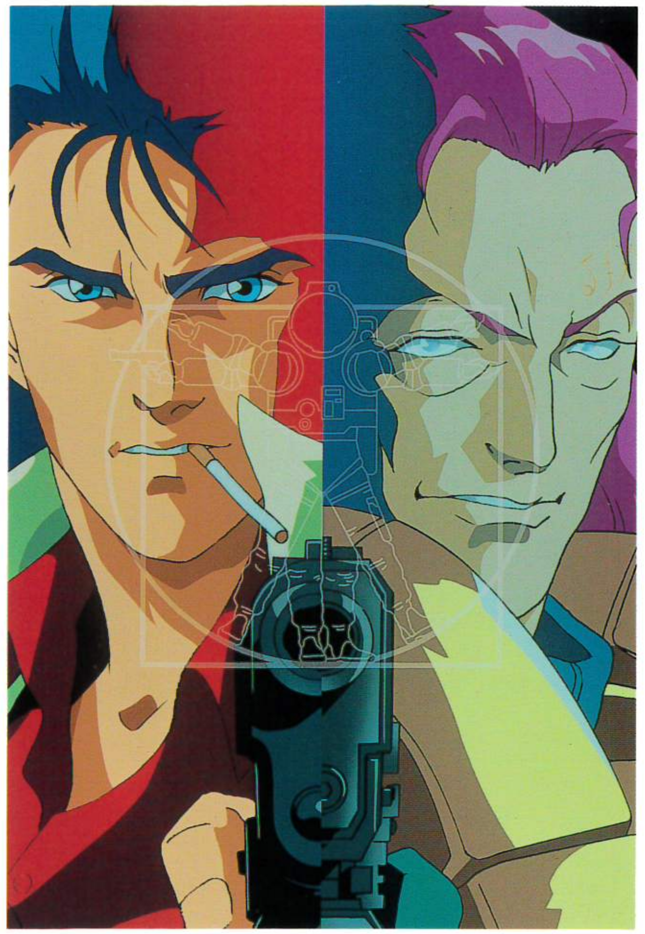
POLICENAUTS（ポリスノーツ）
OFICIAL VISUAL DATABOOK（オフィシャルビジュアルデータブック）

（定価はカバーに表示してあります）

発　行　1996年3月6日　第1刷
発行者　野間佐和子
発行所　株式会社　講談社
〒112-01　東京都文京区音羽2-12-21
電話　東京(03)5395-3466（編集部）
(03)5395-3605（販売部）

印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　株式会社国宝社

ISBN4-06-329246-0（はお）



ゲームは今、インタラクティブシネマへと進化する……。『ポリスノーツ』は、アドベンチャーゲームの基本的な形を守りながら、プレイヤーがより快適にゲームを進行することができる「マルチプロセス形式」を採用。本書は、制作元であるコナミの全面協力のもと、様々な資料やスタッフの声を交えながら、インタラクティブシネマ『ポリスノーツ』の本質に迫ろうとするものである。